GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.228

定价9.80元

复活传说·忍者龙剑传

任天堂全明星大乱斗X



随刊赠送

真·风神制作「合金装备4」海报

破解游戏续作数字宿命的秘密

"4"的迷局

检阅2008的富四代们

「新作实测」拉切特与克拉克·尺寸事件(PS2)/班凯奥之魂
影子传说2/超热血高校/SEGA全明星网球/彩虹六号 维加斯2

无双报道

薄暮传说/灵魂能力4
圣徒的争斗2
谍影重重·波恩的阴谋
1942/战场之狼

DVD

90分钟以上突破

■精选百分百

龙如见参
剧情赏析(下)

■火线点评

暴力俱乐部
彩虹六号·维加斯2

■经典回顾

马克西莫

ISSN 1006-5032



GAME SOFTWARE
电子游戏软件

2008年05月中
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

CONTENTS

精彩特稿+重磅特报

攻略新作大串烧



新作冲击 电击附录
精彩百分百：龙如3 剧情欣赏（下）
●《彩虹六号 维加斯2》深度解析/《杀戮俱乐部》详细攻略

固定栏目&特色专栏



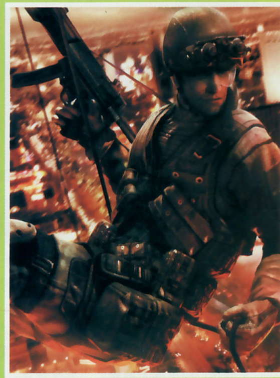
本刊声明



招聘信息

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「彩虹六号 维加斯2」

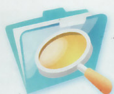


游戏新闻眼
Focus on Game News

双周注目图片



EA在东京召开了PS3和Xbox360游戏《战地双雄》的试玩活动。



《HOME》实机影像公开 SCE网络构想发生转变

本刊讯　日前，在由日本有限责任中间法人Broadband推进协议会（BBA）于东京召开的网络主题大型展示会“网络游戏&互动交流展会（Online Game & Community Service Conference，简称OGC）2008”上，SCE首次公布了PS3网络服务《Home》的实机影像。同时，这款软件的开发方负责人在展会现场的演讲活动中对《Home》的网络构想进行了比较系统的阐述。

《Home》是由Sony Computer Entertainment Europe（SCEE）负责开发的虚拟网络生活软件。在上个月于北美召开的“游戏开发者大会（GDC）”上，SCE公开了这款作品的开发工具。而本次，开发方对本作的具体内容进行了进一步说明。不过，本作的上市时间目前依然是2007年东京游戏展上公布的“2008年春”，面向一般用户的β测试时期及商业经营模式都还没有公布。

“将点和点连起来的线”

在“OGC 2008”上担任《Home》相关内容讲师的是SCE日本公司Home（日本）project推进室总制作人赤川良二。赤川于1994年进入SCE，参加过《妖精战士》等作品的开发，后负责Playstation BB、Playstation.com等网络相关的工作，2007年就任《Home》项目的总经理至今。

在演讲的开头，赤川首先介绍了《Home》的概要，并对这款作品下了定义，也就是“PS3在Playstation Network上做出的假想世界”。本作的对象用户特定为“购买PS3是为了玩PS3游戏”的玩家群体，为了蓝光播放器或Cell计算机功能而购买PS3的人不包含在本作的预期用户群之内。



随后，赤川对《Home》在PS3战略中的位置进行了界定，这也是本次演讲的核心部分。赤川称：“在PC上有很多定住型的，如同‘第二人生’一样的网络服务，但《Home》并非定住型，它只不过是一个连接PS3游戏的通道。”也就是说，《Home》并不是《Second Life》那种MMORPG延长线上的游戏，而是一种全新的形式。赤川使用了新造词“视觉连结门户（Visual Matching Lobby）”来概括《Home》的整体概念。具体来说，喜欢竞速游戏的玩家可以在《Home》上相遇之后一起玩《GT赛车5》，而喜欢高尔夫的玩家可以找到同好一起玩《大众高尔夫5》。“以前的网络游戏是一个个独立的点，而《Home》是将点连接起来的线。”

目前，在为在线游戏提供的一般连结门户类网络服务中，由于玩家们无法看到对方，无形中形成了一道很高的精神门槛。现存的能将玩家之间自动连接起来的Auto Matching机能对于一部分核心玩家来说非常方便，但对于游戏初玩者来讲则更加高不可攀。此次加上了《Home》这个联系界面之后，玩家们之间就可以进行更加自然的交流。因此，《Home》可以说是一个以玩家为本的系统。

不过，在“OGC 2008”期间，有评论对《Home》的这种基本理念提出了疑问。利用《Home》可以直接起动PS3游戏以及可以在网上和玩家交流，这在去年GDC发表时就已经公布。但各方一直都不知道《Home》和游戏软件之间的联系竟然如此紧密。该评论认为，《Home》的界面虽然看起来很为玩家着想，但作为商业战略来讲存在着很大的危险性。在当今的网络服务商业中，单纯的网络游戏连结服务是无法实现单独收费的。这样一来，与游戏相连部分的整备成本必然要落到参加《Home》的第三方软件开发商头上。即使SCE准备负担所有的相关成本，但最终还是会对主机与游戏软件的价格产生影响。从结论来讲，花费如此巨大的成本去制作一个网络游戏辅助工具是否值得，是一个需要重新研究的问题。

当然，本次OGC上的演讲也可以解释成面向与游戏的联动进行的特别强调。今年2月25日，就在GDC结束后不久，《Home》的缔造者，SCE WWS总裁菲尔·哈里森宣布辞职。赤川虽然断言菲尔的离去对《Home》完全没有影响，但菲尔原先提出的“Game 3.0”商业构想与此次赤川下的定义有明显不同已是事实。目前，《Home》的商业计划还无法看到着地点，其开发进程将继续受到关注。

地区特点决定服务内容

在完成基本概述后，赤川对《Home》中的构成区域进行了介绍。从《Home》官网上的情报来看，虚拟空间中的区域比原先进一步扩大了。原先公布的区域包括作为《Home》终端的Home广场，作为玩家居住环境的自宅，提供娱乐服务的剧场及游戏空间4处，此次加上了新公布的商店街（暂名）、事件区（暂名）及娱乐室3处。

新区域的具体内容目前还没有透露，但从名称上大致可以想象出来。其中，娱乐室是提供给第三方厂商的多用途空间，其使用对象不仅是游戏开发商，也包括一般的制造商。例如，索尼可以在这里开设一个“索尼展览馆”，在当中摆上大量液晶电视并作为家具类道具进行销售。作为对区域介绍的补充，赤川宣称，除欧美的开发方外，SCE还在专门开发面向其它地区的终端区域。从目前状况看，《Home》很可能在不同地区采用不同的服务器。

在演讲的后半部分，会场上放映了录有游戏中各区域开发画面的影像。影像中比较值得关注的是角色编辑时的细致程度。玩家首先要根据人种选择脸形，然后选择发型、眼、口、鼻等基本部件，最后还要对下颚、面颊、脖子、额头、后脑勺等部位进行骨骼上的调整，总共有11大项。这段影像的目的很明显是为了打消《Home》刚公布时亚洲玩家对角色形象不符合亚洲风格的疑虑。不过，从演示的情况看，《Home》已就准备坚持仿真人外型的角色路线，没有加装卡通式角色的打算。

今后，第三方厂商将可以在《Home》中召开特别活动，设置小游戏，销售与发布游戏道具，设置广告板或者开设特别店铺。作为“网络当家”的次世代主机的关键战略，《Home》对PS3有着极其重要的意义。不过从开发时间上看，《Home》想成功在“2008年春”问世并不现实。想看到《Home》的全貌，玩家们还要耐心等待一段时间。

SE参入网络休闲事业

事件 日本专讯

本刊讯 SQUARE・ENIX和网络服务公司Nifty于3月17日午后共同召开新闻发布会，宣布联合出资建立子公司Smile Labo，正式展开在网络休闲事业领域的合作。

网络休闲事业的范畴包括在线游戏、网络社区及博客等，是伴随着网络技术的发达而发展起来的新兴网络文化形式。近年来，随着PC、家用游戏机和手机的普及，网络休闲事业的用户层逐渐拓宽，从年轻男性延展到了女性及高年龄层。据称，SQUARE・ENIX和Nifty的此次合作是为了将SQUARE・ENIX的品牌及开发力量和Nifty拥有的门户网站资源及网络运营技术相融合。SQUARE・ENIX社长和田洋一在发表会上阐述了本次合作的经营理念，并强调会面向不同用户群体的特点推出最合适的服务项目。



↑SQUARE・ENIX社长和田洋一（左）和合作方代表握手。

根据本次发布会上公布的消息，SQUARE・ENIX将全额出资建立新公司，并从开发及事业展开双方进行支持。Nifty负责为新公司提供各种运营技术，并与其下的门户网站联动以聚拢客源。Smile Labo的董事长将由曾经在USEN、NHN Japan等经营实体中历任要职的伊藤隆博担任。发表会同时宣称，Smile Labo的各项服务将从今年夏天起逐步展开。

《街霸IV》新情报公开

软件 日本专讯

本刊讯 近日，CAPCOM公开发布了将于今年夏天开始运营的街机格斗新作《街头霸王IV》的新情报，包括先前公布的角色"红蛇"的必杀技，以及一位可以使用的新角色"埃尔・佛鲁特"。

根据本次公开的情报，装束奇特的女性格斗家"红蛇"能够驱使火焰和雷电的力量进行战斗。公开的必杀技共有6种：从拳套中发出电击的"Thunder knuckle"；足底缠绕着火焰的回旋踢"Burning kick"；拳击地面放出的强力冲击波"Seismo hammer"；利用靴子中内藏的特殊喷射装置进行超高度跳跃的"High jump"；使用左右拳套交互使出电击和冲击波的超必杀技"Emergency Combination"；用拳套的最大能量震击地面使对手浮空后实行连击的终极必杀技"Burst Time"。

CAPCOM本次同时公布的最新角色"埃尔・佛鲁特"是一位使用墨西哥摔跤术战斗的力量型战士。虽然体格比不上桑吉尔夫，但这名战士拥有自成一派的格斗技巧，在使用性上并不会比桑吉尔夫逊色。在设定上，"埃尔・佛鲁特"是一位追求料理真谛的厨师，但烹饪水平却不怎么样。本次公布的这名新角色的剧情看来会十分有趣。



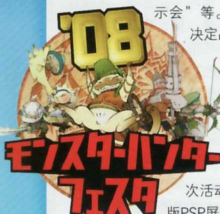
目前，《街头霸王IV》已经放出了相当多的相关情报。距离本作正式测试的时间已经不远，关注本作的玩家已经不需要等待太长时间了。

迎接《MHP》新作 大型主题活动召开

事件 日本专讯

本刊讯 CAPCOM近日宣布，将从今年4月26日起，在日本福冈、东京、札幌、大阪、名古屋5个都市中召开大型主题活动"怪物猎人狂欢节'08（Monster Hunter Festa'08）"。

"怪物猎人狂欢节'08（Monster Hunter Festa'08）"是以CAPCOM于3月27日发售的PSP狩猎动作游戏《怪物猎人Portable 2nd G》为主题的活动，内容包括由玩家们相互竞争通过指定任务速度的竞技活动"最速猎人日本一决定战"，以及与《怪物猎人Portable》系列相关的设定图展示活动"图样展示会"等。其中，"最速猎人日本一决定战"分为地方大会预选、地方大会本选和决胜大会三个阶段的比赛，在地区大赛中胜出的玩家将于5月25日在东京的决战中一较高下。本次活动采取自由参加制，前往各地区会场参加本次活动的玩家还能获得当地的限定版PSP屏幕保护擦作为纪念品。



《北欧》系列添新作 首次登陆NDS

软件 日本专讯

本刊讯 近日，SQUARE・ENIX公布了NDS游戏新作《北欧战神传・负咎者》，这是《北欧战神传》系列首次登陆NDS。本作的游戏类型是RPG，但发售日和零售价格目前还没有公布。

《北欧战神传》系列诞生于1999年，采用以北欧神话为基础的世界观，构筑了以人类之死与诸神的存在为基础的厚重剧情。《北欧战神传・负咎者》是《北欧战神传》系列的最新作，以"向神的复仇"为主题进行剧情展开。本作副标题中的"咎"是与故事及系统关系很深的内容，可以看成是本作的关键词。



本作的开发工作是由曾经制作了PS版《北欧战神传》和PS2版《北欧战神传2希尔梅里亚》的Tri-Ace负责的。Tri-Ace声称，本作将沿袭系列过去作品战斗系统"爽快而富于战略性"的特点。对于喜爱《北欧》系列的玩家来说，这是一款值得重点关注的作品。



3月14日

●日本有限责任中间法人Broadband推进协议会（BBA）于东京召开了以网络为主题的大型展示会"网络游戏&互动交流展会"，KOEI社长松原健二和网络服务公司Niwango社长杉本诚司进行了基调演讲，就当今游戏市场与网络服务的关系进行了阐述。

●CAPCOM宣布，将从今年4月26日开始在日本全国5个都市中召开大型主题活动"怪物猎人狂欢节'08"，并将在活动中进行PSP新作《怪物猎人Portable 2nd G》的玩家大赛。（请见本刊详细报道）





3月17日

●SQUARE・ENIX公布了NDS新作《北欧战神传・负咎者》，这款《北欧战神传》系列首次登陆NDS的作品游戏形式是RPG，但具体发售信息目前还没有确定。本作的开发商仍然是Tri-Ace。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM宣布，将发售以《怪物猎人》系列为主题的音乐CD《怪物猎人狩猎音乐集II咆哮之章》和画集《怪物猎人・原画收藏集》，《咆哮之章》的发售日是4月16日，售价2520日元，《原画收藏集》的发售日是3月25日，售价3675日元。据称，这两款商品中都收录了最新的PSP版《怪物猎人Portable 2nd G》的相关内容。



3月18日

●任天堂美国公司宣布，该公司于3月9日发售的Wii游戏《任天堂明星大乱斗X》美版首日销量为87万4000套，至3月16日已经突破140万套大关。照此计算，在3月16日之前，这款游戏的平均销售速度大约为每秒钟2套。

●SQUARE・ENIX和网络服务公司Nifty共同宣布，将联合出资建立新子公司Smile Labo，正式参入网络休闲事业，并逐步展开游戏、网络社区、博客等多种服务。据称，这些服务将从今年夏天开始。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM公开了将于今年夏天开始运营的街机格斗新作《街头霸王IV》中登场的新角色"埃尔・佛鲁特"，并同时公布了之前放出的新角色的一些必杀技画面。（请见本刊详细报道）



←新角色的技巧有很强的原创性。

业界的声音

——迎接崭新的局面



任天堂将有更大动向

“到E3为止，请大家稍作等待。在那个时候，我们关于下半年的一切都会公布。我们准备了能令大家比想象中更加兴奋的东西，它们使任天堂的所有关键品牌全都实现了最大化，是非常优秀的作品。今年后半将是很棒的半年。玩家们在假期中会玩到想玩的大作的。”

——某美国媒体近日采访了任天堂美国公司总裁雷吉·费尔瑟米（Reggie Fils-Aime），当记者问及任天堂在今年下半年的动向时，雷吉表示，一切谜底都将于今年在洛杉矶召开的E3展会上揭开。雷吉称，任天堂准备了“既能对老玩家形成刺激，也能对新用户形成刺激”的内容，足以满足任天堂主机广泛的用户群体。目前，任天堂的NDS和Wii在全球市场上呈现领跑之势，并拓展了很多新玩家。任天堂今后的经营策略能否顺利对应不同的用户层，将是其主机能否继续顺利发展的关键。任天堂高层虽然摆出胸有成竹的姿态，但事实是否真如任天堂所说的一样，还要等看到任天堂的“底牌”后才能见分晓了。



增强实力已是第一要务

“这是对Take Two股东们的最高出价。我相信对于投资家们来说，响应我们的提议是使对Take Two的投资得到充分回报的最佳方案。我们的出价是按照非常透明的程序进行的。对于EA的股东来说，这项整合将使我们的投资组合变得更加牢固。迎接具有优秀才能的小组，是与构建强大的组织体系直接相关的。”

——美国游戏业巨头EA近日公开买入另一家著名游戏商Take Two的股票，意图强行对Take Two实行收购。面对媒体的采访，EA首席执行长官约翰·里奇蒂罗（John Riccitiello）用上面的话表明了EA的立场。Take Two是在美国实力排名前五位的游戏商之一，拥有《横行霸道》《生化骑兵》等著名游戏品牌。EA与Take Two先前曾经商讨过合并事宜，但由于Take Two对EA的出价不满而没有成功。在本次收购中，EA对Take Two的每一股股票报出了26美元的收购价。目前，全球游戏界的收购与合并非常频繁，为了在变化迅速的市场中稳住阵脚，大型厂商不惜使出各种运作手段。



网络发展要靠密集体制

“在利用PS3使用户们感到快乐的娱乐范畴中，网络游戏和网络服务的重要性越来越高。在此趋势下，我们与SOE实现了比以往更加紧密的协作，于新体制之下在更大范围内发挥双方的优势，并将为广大用户们提供更加广阔的娱乐空间。”

——SCE近日公布了新的机构改革方案，将原本隶属于索尼电影制作部门SPE的网络游戏开发子公司SOE（Sony Online Entertainment）正式并入自己旗下，SCE社长平井一夫在公布消息时进行了上面的说明。目前，游戏市场出现了明显的网络化趋势，原本专属于PC的网络游戏开始大量进入家用游戏机领域。各家家用主机的硬件商都在打造自己主机的网络环境上下功夫，并进行网络相关游戏的开发。比起其他家用主机来，SCE的PS3的网络游戏发展上相对落后，缺乏能成为支柱的网络游戏品牌。因此，SCE此次的举措可以看成重点强化网络战略的一环。消息显示，SOE今后将面向PS3与PC等平台开发网络游戏作品，但具体开发内容目前还没有公布。从现在的状况看，PS3玩家们恐怕还要等待很长一段时间。



游戏规制亟需理论依据

“《侠盗猎魔2》的年龄分级是BBFC（英国电影评级委员会）和Video Appeals Committee（视频监视委员会）的问题。现在重要的是，玩电子游戏和在现实世界中使用暴力之间直接的因果关系还没有被证明。我们更加关心是否有不恰当的东西接近了孩子们。”

——日前，争议已久的《侠盗猎魔2》终于正式获准在英国销售。针对记者对这一消息的提问，英国文化、媒体与运动省的新闻发言人做出了上面的回答。《侠盗猎魔2》是由Rockstar Games面向Wii和PS2平台开发的动作冒险游戏，游戏中充满了残虐与血腥的场面。这款游戏于2007年在英国申请审查时，BBFC先后两次拒绝为其评级。由于不评级的游戏作品无法上市，BBFC的举动在事实上禁止了《侠盗猎魔2》在英国销售。Rockstar就此向Video Appeals Committee提诉，最终获得了以“18岁以上”年龄分级销售的权利。目前，英国政府正请心理学者们就游戏及网络对儿童们造成的影响展开调查，以求获得游戏规制方面更明确的理论依据。



帝国华击团全体集合！

——《戏剧性迷宫樱大战》制作人访谈

《戏剧性迷宫樱大战·因为有你》是NDS上的全新作品。作为《樱大战》系列在NDS上的首部作品，这款游戏采用全新的迷宫探险类RPG形式，系列历代的女主角们悉数登场，形成了独特的游戏感觉。日前，记者采访了本作的总制作人西野阳和游戏导演中村圭介，就游戏内容进行了对谈。



总制作人 西野阳



游戏导演 中村圭介

——《戏剧性迷宫樱大战·因为有你》终于迎来发售日了。

西野■初代《樱大战》发售至今已经过了10年以上。很多老玩家当年还是学生，现在已经成为社会人士，很多人已经没有慢慢玩游戏的时间了。因此，我们考虑制作一款能让大家“随时随地”游玩的《樱大战》。另外我们也认为，制作迷宫探险式RPG能够表现出更多的角色，形式也能比较有趣。这就是本作诞生的契机。

——为什么选了NDS作为开发平台而不是PSP呢？

西野■说实话，对于该选哪一边，我们也思索了很久。后来因为想让更多的人能玩到这款游戏，再加上双屏及麦克风等硬件机能比较有趣，最终确定了使用NDS。不过，在NDS上制作也有辛苦之处。在冒险环节中，画面上要显示出角色的特写，为了在屏幕上显示出不比以往作品逊色的图像，我们下了很大功夫。从结果来看，我们完成了相当不错的图像表现。

——我试着稍微玩了一下，结果被艾莉卡从后面攻击了……

西野■艾莉卡就是那样的角色。（笑）会误射，还会犯迷糊……是个有些让人为难的女孩。但是，如果努力锻炼，艾莉卡会成为非常强大的战斗力。如果犯了错也能带着宽大的胸怀继续培养，一定能得到足够的回报的。（笑）我希望大家玩过后能实际体会到这一点。

——实际上，被艾莉卡攻击的时候，我多少有点感动。（笑）

西野■“这才是艾莉卡”的感觉对吧。我自己玩这款游戏的时候也能感到一种与角色重逢的喜悦。（笑）系列诞生毕竟已经有10年以上了，多少会有一些“怀念”的感觉。

中村■对于我来说，“与角色重逢”是最重要的事。因此在本作中，常规女性角色就有18人之多，加上2位队长和其他辅助角色，总数超过30人，所有这些角色的能力与性格都必须仔细设计。我虽然从《樱大战2》起就参与了系列的制作，但要应付这么多人的事件与花絮，还要针对本作的特点进行设计，确实非常辛苦。这次的作品中除了有对应角色性格的事件外，还有很多反映过去作品的设计。

——请二位关于这次的作品对读者们说几句话吧。

西野■迷宫中究竟会发生什么，请大家自己去看吧。角色组合上存在玄机，让某两个特定角色一起出战，不仅在剧情上会很有趣，更可能在游戏性上发生意想不到的情况。这就是迷宫类游戏中“随机性”的玄妙之处。

中村■本作完全继承了《樱大战》的气质和灵魂。当然，由于游戏形式改变，我们特别注意让以前并不知道《樱大战》的玩家们也能体会到乐趣。游戏内容非常充实，是一款适合长期游玩的游戏，请大家慢慢享受吧。

事件 日本专讯《装甲核心》新作发售纪念

本刊讯 3月18日，From Software在东京迪斯尼乐园内召开了PS3和Xbox360游戏《装甲核心·答案》的完成纪念活动"ArmsFort in MEGA THEATER招待会"。到场嘉宾们就游戏内容进行了现场对谈，现场还举行了试玩活动。

"ArmsFort in MEGA THEATER招待会"是从媒体及官方网站的活动中抽选50名幸运者参加的完全招待制活动。活动中，本作的制作人锅岛俊文和几位到场嘉宾——军事评论家冈部伊作以及搞笑艺人柳原哲也、平井善之进行了现场对谈。锅岛制作人称，《装甲核心·答案》的基本概念是"在广阔空间中和巨大的敌人战斗"，因此在表现画面的空间感上下了很大功夫。主办方使用场地内宽10米，高5.4米的巨型屏幕放映了《装甲核心·答案》的全新宣传影像，从影像中可以看到，本作的战斗场景确实具有相当大的震撼力。


←使用放映电影的大屏幕试玩游戏的情景蔚为壮观。

《装甲核心·答案》日版于今年3月19日发售，而美版已于先前的3月初发售。在本次活动的后半部分，主办方举办了特殊的试玩活动，到场的玩家们用播放影像的巨型屏幕作为显示器试玩了游戏，如此大魄力的珍贵体验令很多人都惊叹不已。

软件 日本专讯 NDS《The Tower》发表

本刊讯 软件开发公司Digitoys近日宣布，将于今年6月26日发售NDS版高层大厦经营模拟游戏《The Tower DS》，价格为4800日元。

《The Tower DS》是《The Tower》系列的正统续作。《The Tower》系列诞生自1993年，登陆过各种各样的游戏主机，并获得过多项大奖，是著名的经营模拟游戏系列。负责本次NDS版开发的Digitoys是由Vivarium与元气共同出资建立的游戏开发公司。

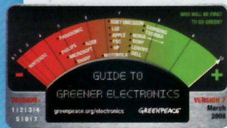
本作的游戏内容与系列以往作品相似，进入游戏后，委托人会让玩家经营一幢刚刚建好的大厦。玩家需要在大厦内部划分出不同的区域与设施，吸引各种客户前来租用或购买。之后，玩家还要使用获得的租金和房款加盖大厦，逐步扩大事业规模。当然，经营大厦并不是简单的事。如果因为设施设置不合理而使客户感到不便，客户们的不满情绪就会上升，上升到一定程度后客户们就会选择离开，而使玩家蒙受损失。因此，随时倾听客户们的声音是经营的关键。为对应NDS，本作设置了一些特有的新要素。首先，本作最初开始游戏时要从大厦的选址开始，建设位置与游戏难度有关。其次，本作中设置了各种特殊操作，除建设外，玩家还要使用触笔及麦克风应付各种突发事件。最后，本作中的大厦类型也从GBA版的2种增加到4种，游戏的自由度进一步提高。



事件 美国专讯 环境保护报告发布 任天堂再次获低分

本刊讯 绿色和平组织（Greenpeace）发表了环境监控报告"绿色电子指南"2008年3月期的数据，在对全球主要电子制品商的评分中，任天堂获得0.3分，再次处于该报告中评价最低的厂商之列。

绿色和平组织是著名的国际环境保护团体，总部位于荷兰的阿姆斯特丹。"绿色电子指南"是该团体关于电子业界环境保护的一项定期报告，在2007年12月期的报告中，任天堂、索尼和微软首次进入监控企业名单，其中任天堂获得了0分的评价。任天堂对此进行了公开反驳，并强调了一直实行的环境保护措施。本次发布的报告是3月期报告，任天堂的评价仅仅上升了0.3点。报告发布方称，任天堂再次获得低分的原因是其没有对报告中指出的各项问题作出积极回应，而上升的0.3点则是因为任天堂在Nintendo.com上追加了关于回收与再生的项目。



另外，在此次的3月期报告中，得分最高的是东芝和三星，这两家企业都获得了7.7的高分。

特报 日本专讯《Puchi-EVA》宣传 人物图印上咖啡罐

本刊讯 BANDAI NAMCO GAMES于3月18日宣布，为纪念于3月20日发售的NDS游戏《Puchi-EVA》，将和UCC上岛咖啡推出的EVA主题限定版罐装牛奶咖啡进行联合宣传。

Ucc上岛咖啡推出的这种罐装牛奶咖啡原本是为了纪念特别版DVD《EVA新剧场版：序》而推出的，预定于4月上市。咖啡罐的式样共有两种，一种印有《EVA》原作人物设定师贞本义行绘制的绫波丽图案，另一种则印有《Puchi-EVA》的人物群像图案。在本次的宣传企划中，印有《Puchi-EVA》图案的咖啡馆背面将印上NDS版《Puchi-EVA》的商品广告，同时，游戏中也会出现以这种罐装咖啡为原型的道具。



《Puchi-EVA》是在日本漫画杂志上连载的《EVA》官方四格漫画，内容轻松幽默。本次的NDS版游戏继承了《Puchi-EVA》原作的风格，游戏形式是休闲解谜类AVG。

3月18日

●From Software在东京举行了PS3和Xbox360版3D动作游戏《装甲核心·答案》的开发完成纪念活动，这款游戏的日版于3月19日发售。纪念活动现场还举行了现场试玩会，很多到场的观众实际体验了这款新作。（请见本刊详细报道）



●BANDAI NAMCO GAMES宣布，将与UCC上岛咖啡推出的EVA限定版罐装牛奶咖啡进行联合企划宣传，以庆祝NDS休闲AVG游戏《Puchi-EVA》于3月20日正式发售，这种罐装咖啡将于4月正式上市。同时，NDS版《Puchi-EVA》游戏中也将出现以这种罐装咖啡为原型的道具。（请见本刊详细报道）

●Digitoys宣布，将于今年6月26日发售NDS版高层大厦经营模拟游戏《The Tower DS》，价格为4800日元。这款游戏是著名游戏系列《The Tower》的正统续篇，延续了系列历来的基本形式，并加入了对应NDS操作系统的全新要素。（请见本刊详细报道）

●松下电器产业集团下属的松下System Solutions公司公布了音频编解码器工具软件系列"Media Artist"的最新品牌MPEG-4 AVC/H.264 Decoder，并称任天堂在Wii上提供的网络服务"大家的任天堂频道"中已经使用了这项技术。这种工具是面向最新世代手机开发完成的，可以在进行播放作业时减轻CPU的负担。

●EA在东京召开了NDS都市建设模拟游戏《模拟城市DS2从古代通向未来的城市》的首发纪念活动，本作制作人村上贵宏、日本环境教育论坛事务局长大黑荣二等嘉宾出席了活动，并就城市建设与环境问题进行了现场对谈。



←参加活动的嘉宾在现场就环境问题进行了深入讨论。

3月19日

●环境保护团体"绿色和平组织"发表了定期环境监控报告"绿色电子指南"，并在其中给予任天堂0.3分的评价。去年12月，这项报告曾经给了任天堂0分，并指责任天堂缺乏环保意识，而任天堂对此做出了反驳。在此次的报告中，报告方认为任天堂并没有有效改善其环境保护上的问题。（请见本刊详细报道）



3月19日

●曾在SEGA及微软历任要职，目前在EA负责开发统括工作的彼特·摩尔在自己的BLOG中透露，EA目前正在给Wii开发8款游戏，新游戏品牌的建立工作也在积极准备之中。



3月20日

●BANDAI NAMCO GAMES宣布，将于今年秋天在Wii上发售飞行模拟游戏《空中杀手》，这款游戏改编自准备于今年8月2日上映的日系同名电影，在游戏中，玩家将使用Wii遥控器模拟控制杆操作战斗机进行华丽的空战。（请见本刊详细报道）



●KONAMI公布了将于6月12日发售的PS3动作游戏《合金装备索利德4·爱国者之铳》日版商品的详细情报，通常版的价格为8800日元，特别版的价格为9800日元，主机豪华套装的价格为51800日元，其中，主机豪华套装除游戏软件外，还包括限定版PS3主机“钢”。（请见本刊详细报道）

●据韩国媒体报道，任天堂准备于今年春天在韩国正式发售Wii主机，《Wii Sports》等软件的上市版权也已经取得，不过，任天堂韩国公司的发言人暂时还没有对此进行正式的回应。（请见本刊详细报道）



3月21日

●SCE正式开始接受PSP官方专用周边“MONSTER HUNTER×PORTER×PS Pictogram PSP保护包”的购买预约，这款PSP保护用周边是为了纪念PSP狩猎动作游戏《怪物猎人Portable 2nd G》，价格为11800日元。（请见本刊详细报道）

●日本计算机娱乐协会（CESA）发表了“日本游戏大奖”今年的评奖日程，今年的“日本游戏大奖2008”共分为“年间游戏奖”“未来游戏奖”“业余游戏奖”三个奖项，获奖作品将于今年10月9日召开的“东京游戏展2008”期间公布。

●SCE在PS3网络销售服务“PLAYSTATION Store”的“游戏档案馆”项目中追加了6款付费下载游戏：《设计卫门Kids》《职业麻将·极PlusII》《艾莉的工作室》《古惑狼嘉年华》《怪物大师·晓之贤者》和《合金装备索利德》，这些游戏可以在PS3及PSP上游玩，售价均为600日元。

特报 日本专讯 《MGS4》商品情报公开

本刊讯 近日，KONAMI公布了将于6月12日发售的PS3动作游戏《合金装备索利德4·爱国者之铳（METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS，简称MGS4）》日版商品的详细情报。本作通常版的价格为8800日元，特别版的价格为9800日元，主机豪华套装的价格为51800日元，

《MGS4》是去年刚刚迎来诞生20周年纪念的著名动作游戏系列《合金装备》的最新作，也是系列剧情的完结之作。在这款游戏中，系列历代的著名角色将全数登场，为玩家们彻底解明《合金装备》系列背后隐藏的秘密。这款游戏采用了全高清影像和5.1ch立体声，是一款在表现能力上充分显示出了次世代主机机能实力的大作。

如同以前已经报道过的消息一样，《MGS4》的日版将以三种商品形式发售。除由游戏软件和“METAL GEAR ONLINE”起始软件组成的通常版外，还有附赠特别高清影像蓝光光碟的特别版，以及与PS3主机同捆发售的主机豪华套装。根据厂商本次公布的消息，《MGS4》主机豪华套装中与游戏软件同时发售的是特别限定版主机“钢（HAGANE）”和与之相配的限定版“DUALSHOCK3”手柄。“钢”版PS3主机是40GB型，外壳涂装采用独特的金属色，只在本次活动中对外发售。



特报 韩国专讯 韩版Wii可能今春上市

本刊讯 韩国报纸《THE KOREA TIMES》近日的报道显示，任天堂可能于今年春天在韩国正式发售Wii主机。不过至本期截稿时为止，任天堂韩国公司还没有正式公布相关的消息。



任天堂于2007年在韩国设立了本地法人，并于当年年初在韩国发售了NDS Lite。根据《THE KOREA TIMES》的报道，任天堂目前已经向韩国负责游戏软件授权等事务的机构Game Rating Board申请到了《Wii Sports》《第一次的Wii》等大作的授权认证，该报道还声称Activision也已经取得了两款Wii游戏的韩国授权，但没有明确说明Activision取得授权的游戏名称。针对韩国报纸的这种报道，任天堂韩国公司相关负责人声称：“如果一切准备就绪，我们会正式进行相关的发表。”目前，任天堂一方并没有更多正式消息公布，韩版Wii的发售日也还没有正式确定。

目前，韩国国内游戏领域的盗版问题依然十分严重，韩国玩家使用的Wii主机中有很大一部分都私自加装了直读芯片。任天堂美国公司曾于今年2月发表声明，要求韩国政府严查市面上的违法游戏制品，保证游戏领域商业贸易的顺利进行。不过，从NDS的情况看，任天堂官方制品在韩国的销售状况良好，正版主机与游戏的普及顺利，这证明授权产品在韩国还是具有广泛市场的。

特报 日本专讯 SCE发售新周边 纪念《MHP2G》发售

本刊讯 SCE于3月21日起正式开始接受PSP官方专用周边“MONSTER HUNTER×PORTER×PS Pictogram PSP保护包”的购买预约。这款保护用周边是SCE为纪念PSP狩猎模拟游戏《怪物猎人Portable 2nd G》（简称MHP2G）而推出的，售价为11800日元。官方声称，本次预约到4月4日截止，但如果预约达到限定数量，也有提前终止的可能。另外，这款商品交货的日期大约在4月下旬到5月上旬。

此次接受预约的保护包是“MHP2G”“PORTER”和“PS Pictogram”等品牌合作推出的商品。保护包采用帆布压聚氨酯的仿黑革材质，前盖部分印有“工会纹章”标志。保护包的背面附有手带扣及腰带环，既可以提带，也可以别在腰间。主机收纳袋的尺寸为185×88×42mm，同时对应PSP新旧两种机型。本商品的预约在“PS Pictogram”专卖店的专卖店中受理，也可以在CAPCOM官网上预约。



软件 日本专讯 飞行模拟游戏新作《空中杀手》搬上Wii

本刊讯 BANDAI NAMCO GAMES近日宣布，将于今年秋天在Wii上发售飞行模拟游戏《空中杀手（The Sky Crawlers）》，但具体发售信息目前还未确定。



《空中杀手》的原作是一部根据日本作家森博嗣的同名小说改编的电影，由著名导演押井守执导，预定于今年8月2日在日本上映。电影遵循小说原作的世界观，但采用了全新的人物设定，构筑出了具有独特风貌的全新故事。本次公布的Wii游戏版《空中杀手》忠实再现了电影的设计，玩家将和被称为“永远的孩子”的角色们共同踏进异色的世界中。游戏时，玩家要用Wii遥控器手柄模拟飞机操纵杆，操作自己的战斗机在空中进行空战，使用各种高级战斗技巧击坠敌机。另据报道，负责开发本作的制作组曾经参加过著名空战模拟游戏系列《皇牌空战》的开发，其制作技术将在本次的制作中得到充分显示，飞行模拟爱好者们也能得到充分享受。

事件 日本专讯 《MHP2》发售纪念活动

本刊讯 PSP玩家们期待已久的狩猎动作游戏大作《怪物猎人Portable 2nd G》于3月27日在日本正式发售。本作的发行商CAPCOM于当天在东京涩谷的SHIBUYA TSUTAYA召开了本作的发售纪念活动。

本作发售之前，CAPCOM于涩谷举行了本作的“发售纪念倒计时”活动，并在该活动的宣传影像中透露了将于发售日当天举行发售纪念活动的消息。为此，很多本作的爱好者都从很早就在活动举办地SHIBUYA TSUTAYA门前排起了长队。据日本媒体报道，最早到来的人从前一天深夜12时起就开始在这里排队了。


↑CAPCOM的制作人们在现场讲话，并将商品亲手递给了最初的购买者。

厂商预先放出的影像中公布了《怪物猎人》系列制作人迁本良三将作为嘉宾出席发售活动的消息。实际活动中，除迁本之外，曾在本作广告中登场的井上聪和川岛明也来到了现场。其中，井上的《怪物猎人Portable 2nd》合计游戏时间已经达到了800小时，是不折不扣的“老猎人”。到场嘉宾对参加活动的观众们进行了致词。随后，一位工作人员身着本作游戏中的著名防具“火龙套装”在现场亮相。迁本称这身行头“彻底再现了游戏中登场的样式”。

早晨7点，本作正式开始发售，从发售现场的情况来看，本作的销售势头达到了事先的预期。

软件 美国专讯 NDS《吉他英雄》发表

本刊讯 美国主要游戏发行商之一Activision近日宣布，将于今年夏天在NDS上发售著名音乐游戏系列《吉他英雄》的续作《吉他英雄·巡演》，这也是本系列首次在掌机上登场。目前，这款游戏的具体发售信息还没有公布。

《吉他英雄·巡演》仍然以用吉他弹奏的摇滚音乐为主题，游戏中收录了多种摇滚音乐作品，风格从古典到现代，非常广泛。《吉他英雄》系列的家用版以前一直在台式主机上发售，并配有吉他形状的专用控制器。此次首次登陆掌机，厂商也特地量身定做了一款专用控制器“吉他英雄·吉他握板”，附在商品中一同发售。游戏时，玩家将“吉他握板”连接在NDS上，一边弹奏“吉他握板”上的按键，一边用拨片在触摸屏上弹奏。本作对应无线通信，玩家可以和其他玩家合奏或者进行比赛。此外，本作还拥有“请自己崇拜的玩家签名”等NDS版独有的设计。



本作的开发商Vicarious Visions的CEO卡蒂克·巴拉宣称：“在《吉他英雄》的开发过程中，我们从最初到最后都本着活用NDS所有机能的方针来展开工作。我们相信，我们做出了一款带有革新意义的作品。”《吉他英雄》是在欧美市场上影响力非常大的品牌，此次在人气掌机NDS上发售，势必将释放更强的商业能量。

特报 日本专讯 PS3专用方向盘于今年再度发售

本刊讯 Logocool近日宣布，该公司曾于去年限量发售的PS3专用方向盘式体感控制器“G25 Racing Wheel”将于今年四月再次发售，价格为37800日元。

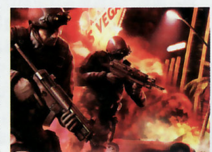
“G25 Racing Wheel”的商品中包括一个方向盘以及一台可以自由设定的六速脚踏板，机体内设置了两台马达，带有力反馈机能，可以模拟游戏中出现的各种情境。比起以前的“GT FORCER Pro”型方向盘来，“G25 Racing Wheel”的方向盘直径宽了2.5厘米，达到27.5厘米，并且可以实现一般汽车方向盘的900度（两周半）回转。商品上的方向盘、档杆、踏板等部件采用了不锈钢与皮革素材，真实再现了赛车驾驶舱的一部分。



这款特殊的方向盘式体感控制器最早推出于2007年12月，当时只限量发售100台。结果，这款商品受到了广泛好评，推出后迅速销售一空。本次Logocool再次推出这款商品，准备在PS3专卖店和Logo－cool的网站上销售。

事件 美国专讯 Ubisoft正式买断《彩虹六号》作者版权

本刊讯 Ubisoft近日宣称，该公司已经和美国作家汤姆·克兰西签下了版权专属合同，该作家今后与游戏相关的商品及书籍的版权将全部归Ubisoft所有。Ubisoft此次的消息并没有开示支付给汤姆·克兰西的具体金额，但这个版权合同具有购买性质，今后Ubisoft在制作由汤姆·克兰西作品改编的游戏及其它相关产品时，将不必再单独支付版权费用。



汤姆·克兰西是当代美国作家，军事模拟小说的开创者之一。根据由他撰写的小说《彩虹六号》以及由他撰写剧本的游戏《分裂细胞》都取得了比较好的市场成绩。本次的合同签订之后，预计Ubisoft每年将为此增收大约500万欧元。针对Ubisoft此次直接收购作者版权的行动，Ubisoft的CEO伊夫·基摩称：“过去的十年中，我们关于《分裂细胞》《彩虹六号》的合作奠定了业界的较高基准，获得了很大的成功。这次，我们得到了汤姆·克兰西这个名字以及相关产品的全部使用权，这是个很大的成就。”

3月22日

●Activision宣布，将于今年夏天在NDS上发售著名音乐游戏《吉他英雄》的最新作《吉他英雄·巡演》，本作的商品中包括一个专用控制器“吉他握板”，玩家要将这款控制器连接在NDS上进行游戏，感受实际弹奏吉他的感觉。（请见本刊详细报道）


←专用控制器的推出体现了本作开发者的强烈个性。

3月24日

●Dimple宣布，将于今年夏天发售NDS恐怖解谜游戏《不能看》，本作以“心灵照片”为主题，玩家将在游戏中面对各种带有奇怪现象的“心灵照片”，用触笔将照片上的奇怪之处涂开，看到隐藏在照片背后的真实。

3月25日

●SCE放出了PS3系统软件的2.20版，完成此次更新后，PS3蓝光光碟将对应Profile2.0“BD-LIVE”，此外还追加了DVD中断记忆播放机能以及将在PS3上做好的播放表传输进PSP的功能。

●Logocool宣布，将于今年4月再次销售PS3专用体感控制器“G25 Racing Wheel”，价格为37800日元。（请见本刊详细报道）

●Ubisoft宣布，该公司和美国作家汤姆·克兰西签下了版权专属合同，该作家今后与游戏相关的商品及书籍的版权将全部归Ubisoft所有。汤姆·克兰西是美国小说作家，以军事模拟类小说著称，代表作有《彩虹六号》等。（请见本刊详细报道）

3月26日

●日本计算机娱乐协会宣布，将于今年9月9日至9月11日在昭和女子大学召开以游戏开发者为对象的大型会议“CESA设计者年会2008”，并开始公开募集会议论坛的讲师。“CESA设计者年会”是日本游戏业界人士相互交换情报及探讨业界走势的重要活动，始于1999年，今年是第十届。

3月27日

●PSP狩猎动作游戏《怪物猎人Portable 2nd G》在日本正式发售，CAPCOM在东京涩谷召开了这款游戏的发售纪念活动。（请见本刊详细报道）



在时代的使命感中前进

——KOEI董事长兼社长松原健二访谈



自松原健二接替前任小松清志执掌日本国内最大的游戏公司KOEI的大权，已经过去8个多月了。松原2001年以来一直担任软件四部的部长，其间作为非正统游戏的负责人积累了大量游戏制作人所没有的宝贵经验，也许站在圈外能够把事物看得更清楚吧。这个部门同时负责网络游戏方面的各项事宜，松原一直是以擅长“外交”而闻名的，而这其中既包括了对内部开发人员的动员演讲，还有关于游戏方面的外部活动等等。

松原健二2007年6月21日正式就任KOEI社长兼COO，并曾一度减少对外活动，但还是参加了9月的CEDEC2007基本方针讲演，并参加了今年在日本东京神田举办的OGC2008基本方针讲演。那个侃侃而谈的、为大家所熟知的松原再次出现在了人们的面前。

从去年11月发布的中期经营计划可以看出，松原作为社长的战略着眼点，这次将以上次发布的“中期经营计划”为基础，以访谈的形式详细了解一下其中的真意。也许能从中探知到KOEI即将进行的某些大手笔的行动计划也不一定。

在这次的访谈中，将透露给大家松原担任董事长兼社长的前因后果，并且还会讲述今后一段时期内KOEI在对待高性能游戏机（PS3、Xbox360）和普及型游戏机（Wii、PS2）以及掌机上的不同战略。

从执行干事到董事长兼社长

——首先，想问一下您是怎样成为KOEI董事长兼社长的呢？我想，很多人都对这个非常感兴趣。

松原■一次偶然的机会，属于幕后高层的两位创业者忽然找我谈了一次话，那时候，KOEI在近几年的成长道路上遇到了一些问题，我说了一些自己的经营判断方面的想法。但是真正接手这个职位以后，怎样让大家上下一心贯彻自己的目标，使之成为企业的目标，这确实是一个问题。但是总不能成为社长以后就食言吧，所以我想以后还有一些地方需要努力才行。

——松原先生在担任软件四部部长的时候，是一位严格控制进度和预算的游戏制作人，有点偏向欧美式的风格，那么今后对整个企业有着什么样的要求呢？或者说在企业风格的大方向上会有怎样的要求呢？

松原■我想这是每一位社长都要考虑的问题，不光是游戏制造业，任何制造业都是如此。应该充分吸取其它业界的优劣点，然后讨论其可行之处，然后梯次前进，这样比较好。细节的部分还是应该交给开发小组，不要让他们感到束手束脚。去年向外界披露的中期计划会在5年后初见成效，目前这是我们要发展下去的大方向。

——去年1月您还在担任网游游戏方面的执行干事的时候，曾经对工作非常忙碌有过感慨，那么现在您的工作是否更加忙碌了呢？

松原■变化最大的就是生活变得比以前有规律了，但是每天的日程都很紧张，安排得满满当当的，基本上没有属于自己的时间，如果可能的话，以后想空出一些时间留给自己。

——松原先生也可以称得上是骨灰级的玩家了，那么就任社长以后，玩过什么游戏么？

松原■12月以后玩过《Wii Fit》，玩得好不好一下子就能看出来，反正我是不怎么擅长其中的滑雪。但是我很喜欢现实中的滑雪，不过和家里的其他人相比，滑雪时的跳跃和旋转我都掌握得不太好。

——那么传统游戏呢？

松原■冬天休假的时候玩过《刺客信条》，因为那是Ubisoft公司在加拿大蒙大拿的工作室制作的游戏，而我们公司在加拿大也有工作室，所以就对这部游戏产生了兴趣。图形方面的制作很强悍，做得非常不错。但是很可惜的是我没能通关，因为我感觉游戏的系统实在是太复杂了。

——您就任社长一职也有半年了，那么这段时间您比较倾力于哪个方面？

松原■改变经营体制并不像改变一个人那么简单，采取怎样的形式要多听取社员和周围的人的意见，所以去年11月的时候才以中期计划的方式向公司内外发布。以“成长为世界第一的企业”为理念的我们最终会让玩家品味到怎样的“美味”呢？我想我们还要继续努力。

——不管在国内还是国外，您都进行了大量的调查走访，那么KOEI在群众心中到底有着怎样的地位呢？大家是怎么说的？

松原■简而言之，是非常认真的公司。（笑），当然既有好的评价也有不好的评价。好的方面就是，对工作严谨、负责，拥有制作高水准作品的人才队伍，而这一点也是实现中期计划的一个主要动力，能力方面是足够了，但是希望在数量上还能继续增加。另一方面，就是工作严谨所衍生出来的另一个问题，也就是保守的问题，当然也不是所有的人都有这种想法，游戏界的变化是非常快的，在这样的环境中要紧紧抓住风潮的走向，紧张感是十分必要的。所以，好的方面要继续保持，而不好的方面也需要进行改正。



——去年一年中，几乎所有的主机平台都对除了网络服务以外的网络服务进行了一定幅度的升级改造，而我们也看到了KOEI的改变，对这点，您作为社长怎么看？

松原■就好像创业的时候一样，创造出新的、原创的东西，总是能让顾客喜欢的。网络事业和这个道理一样，对这样高端的相关项目应该给与足够的投资，我想这样才会使它吸引更多的人。

——现在这个阶段，您对本公司的技术力、开发力以及对时代的适应力怎么看？

松原■在我们比较擅长的领域，我可以说，我们拥有世界级一流水平的技术能力，可以和任何一个欧美先进企业竞争。但是从世界水准来看，我们的开发系统还不够健全，还需要继续增加人手，要想让顾客更加满意还需要付出更大的努力。以KOEI现有的资产足以制作出高质量的作品，但是不能凭借这个就保守起来，Wii Fit和DS的流行就是对应顾客的多样化需求做出了改变。我觉得这样的使命感应该渗透到社内每个人的心中。

大力实行海外战略的真意

——最近两年，在欧美，EA和Activision不断以兼并各游戏开发公司的形式来壮大自己的实力，就拿去年来说，刚发生了Activision和Vivendi宣布合并的事件，像这样大手笔的合并屡见不鲜。KOEI作为日本国内并不多见的独立系企业，对时下这种比较常见的合并趋势怎么看呢？

松原■KOEI是不会为了单单保持自己的独立性，而采取保守姿态的，因为一切对公司有利的措施都可以采用，不会局限于任何成见。但是从现在来看，我们的重点还是放在公司内部的调整上，目前还没有任何对外部的行动和相关措施。

——确实，比起业务上的发展来，还是先巩固内部比较重要，您是这个意思吧。

松原■发展业务有很多各种各样的形式，去年，我们就和BANDAI NAMCO一起合作开发、并发售了《高达无双》，最近也有很多类似的合作，当然现在还不能透露，不过很快就会让大家知道的。

——从我们外人的眼里，内部调整一个最大的特点就是加大对旗下子公司的投资力度。那么您能进行一下详细的解释么？

松原■我们的开发子公司在全世界有好几个。例如北京、天津的CG制作中心，在新加坡和加拿大的独立工作室等等。站在世界级企业的立场上，统一全球玩家的口味是不可能的。虽然在日本制作的作品是以在全世界获得大卖为目的，但是北美加拿大地区制作出的作品更受到欧洲市场的青睐。那里出来的作品更加感性。上个月去那里进行了实地查看，

我想以后在那里一定会制作出新的游戏作品。

——对加拿大的投资属于大势所趋，这我们能够理解，可是在中国加大投资力度和新加坡开发体制的继续维持又代表着什么呢？

松原■中国是一个很大的市场，20年前刚成立法人体制的时候，就对中国有过良好的规划。这次的投资不仅意味硬件办公方面的扩大，还希望在事业方面进行相应的强化。现在在北京和天津的从业人员的数量已经相当庞大，为了更加规范化和进行组织管理，我们加强了投资的力度。

——但是，在中期计划书当中，亚洲市场是唯一一个在5年计划中出现负增长数字的区域。如果能够捕捉到中国的庞大市场的话，实现200%甚至300%也不成问题吧？那怎么会出现负14%的情况呢？您能否谈一下？

松原■这一点果然是相当明显，一眼就被看出来了。确切的数字不能透露，但是这其中其实包括了《真三国无双Online》的契约金，契约金的金额也包含在中期计划书当中，当然，这只是表面的数字而已，这一点以后会有显著的成长的。

——原来如此，中期计划中提到的促成各体系100%的增长，以及在中国市场实现100%以上的增长就是这个意思吧？

松原■是这样的。在欧美我们有把握实现3倍以上的增长，但是在亚洲市场上，我们的目标只是定在单倍增长上。

——在亚洲地区最盈利的还是网络游戏或者说在线游戏吧？

松原■我想，发展的终点还是在线游戏和便携游戏这两点上，说实话，韩国的成长也非常迅速，它的品牌游戏很有些知名度。

——KOEI在中国曾经和CCNEC有过相关合作，推出过一些品牌游戏（电脑），事实上，正版品牌游戏（电脑）的相关服务在亚洲也只是刚刚起步吧？

松原■在中国只能算刚刚起步，没有更多的成长空间，如果盗版能尽快被取缔的话那当然是另一回事。现在不管是单张游戏的价格还是出货的整体数量都并不算多。但是，亚洲其它地区的销售明显要好很多。

——原来如此，怪不得现在暂缓韩国等地区的发展，转而向中国市场倾力、发展东南亚市场，原来都是为了提高亚洲地区的总体销售，是这样么？

松原■是这样，中国拥有13亿人口，如果按人均比例来计算的话是个不可小看的市场，所以今后我们会逐步增加在中国的发展比率。

——松原先生以前曾经在小型发布会上谈及对中国市场暧昧的管理态度的担忧，那么现在这个问题解决了么？

松原■很可惜，现在这个问题还没有彻底解决，中国网络方面的管理的规范也许还需要一段时间。在日本和很多其它地区的管制系统都相当健全，这方面中国有着很大的不同，我想，这方面的改善对中国来说至关重要，不过也确实需要时间。

——去年发布的《真三国无双Online》采用了免费游戏、收取道具费用的制度，在亚洲引起了广泛的反响，大大提高了与亚洲玩家的亲和力。但是虽然是在亚洲同时展开的，但是感觉展开所耗费的时间还是多了一些。

松原■是的，与搭档进行短暂的磋商、在中国进行实地调查，当然这只是最初的部分，完成合约的部分是1年前的事情，然后紧接着就是实现游戏系统的机能和实现与之相匹配的期望值，这都花去了大量的时间，但即使是这样，也并不能说100%地完成了。但是，最致命的并不是时间的延缓，而是实现希望中的后期维护和服务等一系列的问题。

高性能主机瞄准海外市场

——日本市场上，去年所有游戏平台的各主打主机纷纷亮相，虽然也露出了品质不足、动作不良等弊端，但总体上还是让人松了一口气。那么您对时下的各大主机有什么评价么？

松原■首先，各大主机总体上可以分为4类：高性能主机、普及型主机、便携型游戏机和手机。高性能主机当然指的是PS3和Xbox360，以前都是游戏厂家向特定的一个主机平台供给游戏，但是现在演变成一个游戏在多游戏平台同时展开这样一种情况。普及型主机是Wii和PS2，Wii现在在全世界的销售都很不错，另一方面PS2的销售数量也已经达到了1亿台，在这个市场中，托了某厂商的福，某些时代跨度很大的软件也得以存活到现在。便携游戏机方面，NDS卖的相当不错，而PSP也非常努力的在向前追赶。最后是手机。大体上就分为这四种。最近2、3年任天堂公司不管是在普及型还是携带型游戏机方面，都有着爆炸性的收获。日本与北美、欧洲市场最大的不同是高性能主机的占有率方面。日本市场不足200万台，而北美高能主机的占有数量已经突破1000万，欧洲市场也接近这个数字。根据EA公司最近发布的调查报告，北美高性能主机的占有率其实已经超过2000万台，而欧洲也达到了1500台。也就是说欧洲、北美市场的总和已经超过了3500万台。另一方面，PS3在日本已经发售超过一年，而Xbox360也发售了2年，但是却不足200万台，我们公司的《真三国无双5》在这两部主机中可以算比较畅销的游戏了，但也只有40万左右的出货量。过去的每一个系列作品都超过100万以上，所以高端主机在国内还需要进一步的普及，这个速度是我们不愿意接受的。

——在家用游戏机方面，国内市场比较偏向PS2和Wii，在海外则更加注力于PS3、Xbox360，可以这样解释么？

松原■从市场的宏观来看确实是这样，但是也不是说我们就不重视国内的高性能游戏机市场，这方面还有提高的余地，并且国内市场在我们销售的占有比率中还是有很大的部分的。当然，我们的重点会放在海外的高性能主机市场，所以今后会陆续推出很多在海外能够热卖的游戏大作。

——提到高性能主机，去年海外市场上《使命召唤4》《光环3》《生化骑兵》等大作悉数登场，这些游戏的一个共同点就是画质非常精美、品质卓越。相对于他们而言，日本有没有与之比肩一战的能力呢？KOEI会不会在技术上有相应的调整措施呢？

松原■我想，我们也能够做出那样的游戏。但是作为KOEI，目前还不具备做出在欧洲热卖的那些游戏中所具有的游戏内容。例如FPS这种类型的游戏，对我们来说值得挑战。北美玩家喜欢的游戏类型与日本玩家不同，所以在日本能够取胜的战术思想并不适应欧洲市场，虽然日本市场很大，但是同时也要对欧洲、北美市场有深刻的认识，如何做出在欧美热卖的游戏是我们以后研究的一个课题。

——随便提一下，不管是SQUARE · ENIX还是CAPCOM都拥有自己的开发研究项目，并且有实际的研究成果。KOEI方面有什么措施呢？

松原■我们也有自己研发的开发成果，只不过还没有向外部透露。为了提高画面的质量、制造更好的开发环境，我们会继续努力。其实从《百年战争》到《真三国无双5》，我们公司其实已经在其中加入了很大力度的技术转变，不过让欧洲的玩家来适应的话，显然还是不行的。以北美玩家为消费群的游戏开发是非常有难度的。今后我们会针对北美游戏做出相应的调整。



疾风流言帖

VOL.09

虽说有竞争才有进步，但对于大多数玩家来说，主机厂商的三足鼎立格局并不是好事，这就意味着要想开心地玩游戏就必须多花一份甚至两份的银子去购买主机和相关配件，消费成本及所牵扯的精力都会成倍地增加。有时编者不禁回想，当初FC一家独大的时代是多么地美好，厂商竞争的都是游戏本身的素质，再看今天，哎……

3月游戏业界的种种消息像车轮一般一轮接一轮，除了耳熟能详的主机游戏厂商的传闻消息外，一些很少在业界露面的名字也不甘寂寞地浮上水面透一把气，给这个近期有僵化趋势的业界增添了不少亮点，其中更不乏广受玩家注目的单位名词，在你看到这些消息时，心中是否会点燃起许久未曾翻腾过的热血呢？

□责编/龙马

宏基将染指游戏行业



面对着视频游戏产业在全球氛围的火热，传统PC大厂也越发沉不住气了，继前段时间“PC游戏联盟”传出将要联合重振业界颓势后，最近又有以高科技产品研发为主业的宏基集团打算推出一款基于开放式标准的游戏机冲击主机市场的消息，据宏高级副总裁James T.Wong表示，传统的家用游戏主机系统相当封闭与专制，而开放式标准的游戏机则不存在这些问题，根据宏基的技术优势，与市场的需要，宏基不排除推出一款符合这种标准的开放式游戏机的可能。PC游戏联盟(PC Gaming Alliance，简称PCGA)是一个由多家PC游戏开发商与发行商、等所组成的非盈利性机构，成员包括多家业界巨头。

可信度 30

编者按：宏基是PC游戏联盟的重要成员之一，本身也是传统的IT硬件研发生产厂商，所以其说的“开放式游戏机”很有可能只是一部符合PC游戏联盟规范的电脑而已，当然，如果其真的存在的话。

冈本吉起欲电影大片改编游戏



近日有消息称，去年6月成立的以电影改编游戏为目的的Brash Entertainment公司近日与冈本吉起所率领的Game Republic公司签约，并宣布改编自好莱坞电影大片的游戏作品将于2010年发售，对应平台未定。

Game Republic公司是《源氏》、《异界魂灵 失落的传承》等作品的开发公司。另外，Brash Entertainment公司之前发表过以电影《电锯惊魂》为基础改编的游戏作品将于2009年推出。

可信度 60

编者按：冈本吉起公司制作的《源式》等作品都具备相当强的镜头运用水准，游戏中的激烈打斗及炫目特效也丝毫不逊于电影大片，制作电影改编游戏于好莱坞于冈本都是顺理成章的事。

PSP2将实现无障碍上网

PSP可以通过专用网卡连接电脑上的USB接口，来上网下载各种实用的软件与联机游戏，而也许有一天，PSP玩家在哪里都能够像手机一样无线上网，Intel日前宣布了他们的新Wi-Fi技术，该技术可以实现在60英里的范围内以6.5Mbps的速率无线传输数据。目前已经有计划将在今年年底在一些国家进行安装试用。Intel的一位高级经理Jeff Galinovsky说，这种无线技术称为RCP，将会帮助偏远地区连接到互联网或者用于视频会议及电视医疗之类的用途。根据这点看来，想让PSP支持它还需要进行硬件改造，也许我们只能期待在PSP2的时候加入这种无限对应了。



可信度 60

编者按：随着更多更成熟的网络对战平台兴起，及科技在不断进步，与之相匹配的软硬件同样也会进步，实现更广范围的连接信号并不是梦想。

虚幻4引擎将面向PS4主机

近日有媒体访问了超人气游戏制作公司Epic总裁，在采访时其提到虚幻4引擎的开发已经提上了日程，并惊人地宣称《虚幻4》面向的目标是游戏机，电脑只是附属。具其表示，虚幻3还有很长的寿命，虚幻4的话，主要针对的对象将是次世代游戏机——即SONY的PS3的后继机种，或是微软的XBOX360的后继机种，如果任天堂的Wii的后继机种能够有起码的硬件实力的话也有它一份，PC平台则放在第四位。

可信度 70

编者按：虚幻引擎3作为面向PS3及X360等主机的游戏开发[平台，拥有优异的数据生成工具和基础支持，其设计目的非常明确，操作十分便利，相信将来的主机也会采用其更强功能的后续平台作为开发载体。

华硕将代工X360主机

近日有传言称华硕电脑旗下的和硕联合和永硕联合两家OEM厂商已经获得了XBOX360游戏机的订单，并且将在他们设在中国苏州的工厂进行生产，月产量为大约5万台。

纬创资通是原来生产XBOX360游戏机的台湾OEM厂商，但是由于毛利润率太少，纬创资通决定停止生产XBOX360。而之前新加坡伟创力公司目前是全球最大的XBOX360游戏机OEM厂商。尽管XBOX360游戏机的OEM生产利润太薄，和硕联合和永硕联合为了实现2008年的收入目标还是愿意这样做。据消息人士指出，除了XBOX360，合硕和永硕正在与索尼商讨关于代工PS3游戏机的相关事宜。目前合硕与永硕均为对此报道发表评论。



可信度 70

编者按：华硕是著名的PC机主版制造商，其技术力在业界享有很高的盛名，XBOX360硬件设计又与PC存在一定程度的共通性，此消息可能性还是比较大的。

《生化奇兵2》将登陆PS3平台



有关媒体对《生化奇兵》这款游戏的关注度一向出奇地高，在这款作品的第一作登陆XBOX360后就有传闻表示《生化奇兵》最终将登陆PS3，虽然在之后这款游戏登陆到了PC平台，但是PS3版依旧遥遥无期。现在《生化奇兵》的第二作也公布了，于是传闻自然从第一作转移到第二作上来了，有报道指出《生化奇兵》的第二作平台并非只有XBOX360和PC，PS3版也会在发售计划中。当然这一切都不能确定，因为官方并没有正式宣布过此事，相信这一传闻在游戏发售之前还将会在我们的视野中轮回不少的次数，直到此事最终被证实或是辟谣。

可信度 50

编者按：《生化奇兵》是一款比较另类的FPS，其中的生体变异及海底恐怖要素让游戏在玩家当中有着优劣参半的口碑，其续作是否会登陆PS3还要看将来主机平台的游戏作品类型趋势。

PS3破解完成！即将放出LOADER程序



关于PS3主机的破解总是给人一种海市蜃楼的感觉，总是会有这样那样的破解组表示他们取得了这样那样的进展，但具体的东西我们总是看不到。而近日有来自国外网站未知途径的传闻，传Slump小组已经完成了PS3 loader程序的开发，现在可以在除了20GB和40GB/PAL制主机之外所有版本PS3主机上运行PS3游戏镜像，并且准备在近日发出LOADER程序，这个程序是一个完整安装包，总容量1.2GB，其中一些引导程序相关信息有：支持的PS3镜像格式可以大于17.5GB；支持PS2/PS1镜像运行；在线游戏可能；但是其限制条件是必须固件版本为2.10，并且具备一块外置500GB的USB硬盘及一款正版PS3游戏作为引导。

PS3破解相关的传闻自它诞生那天起就从未间断过，主机官方与破解黑客组织之间的较量也一直未曾平静。每一次新产品发布同时也是黑客新一轮竞赛的开始，黑客会想尽一切办法试图突破硬件产品的系统防护，在作为一项技术挑战的同时，有的也为了运行盗版软件和自制软件。尽管索尼的警告声不绝于耳，PSP已拥有一个庞大的个人软件社区，毫无疑问黑客也希望为PS3建立同样的社群。 虽然黑客们可能并不惧怕违法的结果，但这并不意味着厂商永远处于被动挨打的局面，前不久微软官方针对X360改机发动的大规模封杀事件就是一个最好的证明。虽然不久后就有黑客宣称已经找到了微软封锁Xbox Live帐号的手段及应对措施，但并不能从根本上解决问题。在未来联机游戏和在线服务迅猛发展的大趋势下，破解与反破解的斗争还将持续进行下去，

编者按：PS3破解进展无时无刻不受到全世界玩家的广泛关注，蓝光高深的技术门槛及高昂的造价使这个高贵的碟片离我们的距离始终如此遥远，今次这条所谓运行游戏镜像的破解方法就算是真的，但考虑到庞大的游戏容量加上并不乐观的网速问题，其实现可能性还是并不大。

可信度 30

WII即将登陆韩国市场

近日有消息称任天堂WII主机的《Wii Sports》和《Wii Play》两款游戏已经通过了韩国有关部门方面的审查，Activision旗下也有两款游戏获准发售。各方面消息均显示，Wii即将在5月5日 – 韩国的儿童节那天正式于韩国上市。

对此任天堂韩国分公司没有公布官方消息，但是据其表示会在做好准备之后立刻公布正式的上市消息。

任天堂韩国分公司成立于2006年7月，公司一直致力于韩国与日本之间的游戏业交流活动。



编者按：韩国游戏市场近年来迅速崛起，除了大红大紫的网络游戏，电玩市场也急速增长，大有成为继日本之后的第二大亚洲游戏旺市，WII这款老少皆宜的全球热宠自然不会放过这个日本近邻，只是哀叹我们国人何时才能与世界游戏市场接轨，而不再是水货盗版的天堂呢？

可信度 80

《寄生前夜》新作即将推出？

来自SE公司内部的未确认消息，当年于PS主机上享有极高口碑的恐怖RPG大作《寄生前夜》系列新作正在由某个开发部紧锣密鼓地开发中，对应平台未知，不久之后即将正式公开，据消息称，本作类型为RPG，游戏主人公依然为AYA，故事背景则设定为二代结局多年之后，讲述已成为某组织特工的AYA与新的敌人战斗的故事，至于游戏是否为当年一代那样的RPG及登场的其他角色等信息则都还不得而知。



编者按：已从玩家们的视野中消失已久的《寄生前夜》系列续作的情况一直被很多爱好者们关注着，可自从二代结束后本系列就像蒸发了一样再也没有任何消息，本次流出的这条新作消息虽然很令人振奋，但既没有图片也没有关于制作人员的信息，且回想当年《寄生前夜》二代的惨淡销量与好坏参半的评价，在换了不只一个时代的今天即使推出新作很难保证还会有多少玩家买账。

可信度 25

欧盟反垄断处罚盯上Xbox360

从很久以前开始欧盟就似乎一直在针对微软，以前是因为Windows操作系统而处罚微软，这一次很可能就是Xbox360。最近一段时间，颇为轰动的消息就是，由于微软没执行欧盟委员会在2004年做出的反垄断裁决，欧盟给微软开出了一张13.5亿美元的巨额罚单。根据以前的消息综合来判断，欧盟对微软的不满由来已久，此次做出的处罚不仅涉及到了PC机操作系统等软件方面，甚至延伸到了微软的其他流行产品比如X360主机。当然，所有企业都有权从某种程度上保护自己的知识产权。任何公司都需要某种层次的保护，否则就是故意放弃公司的业务。不过，对处于统治地位的公司来说，这一规则是要有所变化的，这就涉及到了所谓的“反垄断”。欧盟与微软之间的矛盾由来已久，早在2004年，欧洲法院裁定微软滥用市场主导地位，并处以罚款4.97亿欧元(约合人民币51亿元)。随后微软表示不服欧盟裁决，并向欧洲最高法院提起上诉。2006年，微软因为不遵守2004年判决再被罚款2.805亿欧元。直到去年10月，两者就曾就此事闹过不只一次法庭，最后以一纸协议悻悻而终。根据微软与欧盟之间的和解协议，微软允许开放源软件开发商使用微软的互操作性信息，并降低对专利收取的授权费用。不管怎样，微软对此事做出的决定势必将深深地影响整个IT行业。



编者按：“垄断”这两个字用在微软头上早已从根上就不是什么新鲜词了，Windows操作系统在全球范围内无可替代的市场占有率让欲涉足者皆感无力，欧盟对反垄断做出的努力所有人都看在眼里，但微软的江山岂是一日即可撼动得了的，这之间的较量将在很长一段时间内存在，而X360作为微软的新宠，可能都会受到或多或少的相关影响。

可信度 40

08年PSN游戏计划对外泄露

最近索尼电脑娱乐欧洲分部的内部资料发生了外泄，这张西班牙文的PS3网上商店未来数个月的发售列表已被多家媒体转载，从列表中我们看到了不少亮点，其中包括《龙穴》的下载包，《抵抗2》的预告片等等，并且还有一些相对具体的消息，比如《战鹰 破镜行动》作为第二个资料片，会进一步加入新武器，场景和交通工具；《瑞奇与叮当 探寻赃物》目前被推测为是PS3版《瑞奇叮当：毁灭工具》下载任务扩展包，因为《毁灭工具》的一个大主题就是海盗，和Quest for Booty这个标题非常搭配。



编者按：游戏资料外泄在业界并不多见，各大公司的内部保密制度一般都会很严格。因此这份资料的真实性就存在两种截然不同的结果，如果确是流出的内部资料，那后面的内容基本可确定真实有效，而如果是捏造就一切免谈，因为这种事情本就是旁人无从下手判断的无头案。

可信度 50

最期待TOP20

说到这期的游戏销量方面，最值得一提的仍然还是NDS《忍者外传 龙剑》首发4000份的惨淡销量事件了……本作的素质实际上还是非常不错的，与本作同时期在日本发售的另一款NDS游戏《DS美文字训练》，像这样的小品游戏都卖到了6万多份，待遇差距真是让人无语。当然，这其中是肯定与坂垣伴信自己的风评不佳有关的，“沙滩排球”背后的用意、骚扰女员工的绯闻、对其他游戏和制作人的不尊重等等，这些都让玩家对其不会留下好印象，这也是销量不佳的一大原因。

2008年第11期（统计时间2008年3月14日—2008年3月27日）本期截至统计日期共收到有效选票692张

1 怪物猎人P2G

■PSP ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.3.27 ■5140日元

本作可以与前作进行联动，探索任务、厨房和农场设施的状态全部保留最后的状态，2nd中获得的勋章称号全部继承等等。



421票

2 合金装备 索利德4·爱国者之铳



398票

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008.6.12 ■价格未定

本作将以普通版、特别版以及超值装3种形式发售。超值装包括游戏软件一份、特典影像蓝光光碟一张、主题PS3主机一台、震动手柄一个。

3 大蛇无双 魔王再临

■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2008.4.3 ■7140日元

新增的“对战模式”中，两位玩家可以各自操作3人组武将进行对决。而单人用“生存模式”也将激发玩家的挑战欲望。



376票

4 最终幻想13



368票

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

关于本作，制作人野村哲也表示“我们今年的目标，是提供一个能够让玩家们实际体验游戏战斗系统的试玩版。”

5 街头霸王4

■ARC ■CAPCOM ■格斗游戏 ■2008年7月 ■价格未定

新角色ABEL的过去一无所知，除了前进这个年轻人别无选择，尽可能地使用手头拥有的任何线索找寻Shadaloo组织可能遗留下来的东西。



352票

6 生化危机5



346票

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

本站中场景的光和暗的对比会更加强烈，比如，当克里斯由室外进入建筑内时，他的眼睛会逐渐适应屋里较黑暗的环境。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PS3	横行霸道4	ROCKSTARS	2008.4.29
8	XBOX360	古墓丽影	EIDOS	2008年预定
9	XBOX360	忍者外传2	TECMO	发售日未定
10	PSP	超级机器人大战A	BANPRESTO	2008.6.19
11	NDS	火炎纹章DS	任天堂	2008年预定
12	PSP	最终幻想·纷争	SQUARE · ENIX	2008年预定
13	NDS	忍者外传·龙之剑	TECMO	2008.3.20
14	NDS	勇者斗恶龙9·星空的守望者	SQUARE · ENIX	2008年预定
15	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008年冬
16	XBOX360	灵魂能力4	NBGI	2008.6.14
17	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
18	NDS	勇者斗恶龙5·天空的新娘	SQUARE · ENIX	2008年预定
19	NDS	蓝龙PLUS	MISTWALKER	发售日未定
20	PS3	白骑士物语	LEVEL-5	发售日未定

CHECK! 怪物猎人P2G夺得榜首

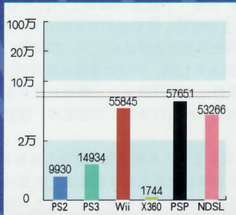


这期新上榜的两款作品分别是PS3上的《寂静岭5》和360/PS3多平台发售的《灵魂能力4》。PSP上的《战神·奥林匹斯之链》与PS3上的《龙如见参！》已经撤出本期待榜，前者本期已经进入流行榜；另外一款NDS上的《忍者外传 龙剑》已于3月20日发售，本期杂志刊登有攻略，下期也将移出期待榜。PSP上最近的大人气作品《怪物猎人P2G》随着发售日的临近，获得的投票支持也是飙升，本期甚至超过了FF13等作品，勇夺期待榜第一的宝座。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

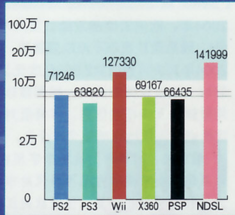
本期美日两大游戏主机的硬件销量同样也是变化不大。日本市场方面，基本没有什么变动，各大主机的硬件销量都是在一个较小的范围内做上下波动，这是因为近期日本游戏市场方面，暂时还没有超大作发售，所以对硬件的销量推动作用不明显——3月4号发售的PSP游戏《战神 奥林匹斯之链》是美版，日版尚未发售。其实前段时间以来日本市场就已经进入一个相对平缓的阶段，不过随着月底PSP上众多大作的发售相信会有不小的变化。美国市场方面，基本上各大主机的硬件销量都有少许下降，其中下降比较明显的是Wii和XBOX360，分别达到了百分之四十和百分之三十左右，不过目前这个数字是相对而言比较“正常”的，上期美国市场这两台主机硬件销量的突然飙升毕竟只是暂时现象。而从数据来看，至少在美国市场，目前PS3和360的周销量还是比较势均力敌的。

日本硬件双周销量统计



本期统计时间2008.3.10—2008.3.16

美国硬件周间销量统计



本期统计时间2008.3.9—2008.3.15

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	406
02	PSP	战神·奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	387
03	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	374
04	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	361
05	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	350
06	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	342
07	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	337
08	NDS	灵光守护者	任天堂	动作角色扮演	2008.2.28	319
09	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	303
10	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	动作冒险	2008.1.31	291
11	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	270
12	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	258
13	PS2	大蛇无双	KOEI	动作过关	2007.3.21	242
14	PS2	超级机器人大战OGS	BANPRESTO	战略模拟	2007.6.28	216
15	XBOX360	HALO3	微软	第一人称射击	2007.9.25	211

CHECK! 克里托斯君临PSP

这期上榜的作品是PSP上的《战神·奥林匹斯之链》，该系列的前两作在PS2上就取得了极为骄人的成绩，磅礴的气势、恢宏的场景以及爽快的战斗，使得其成为最近几年来极为耀眼的经典动作冒险游戏。这次的PSP版战神尽管在流程方面偏短是一个遗憾，但是其整体素质非常不错，绝对是近期PSP玩家们不可错过的优秀作品！



↑熟悉的身影出现在PSP上真让人感动！

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	超演习!Keroro军曹全员集合（日版）	BANDAI	51315
2位	影之传说２（日版）	TAITO	38712
3位	兽神传：终极兽战士（日版）	KONAMI	38694
4位	大骚动 BACCANO！（日版）	MediaWorks	28445
5位	泡泡龙：双重射击（美版）	IGNITION	27015
6位	成功男士迷人生活 白天讲座篇（日版）	TOMY	25908
7位	问题日语校正（日版）	HUDSON	21740
8位	使命召唤4：现代战争（日版）	Activision	20680
9位	忍者反应（日版）	EA	18350
10位	益智拼图DS DS世界遗产之旅（日版）	HUDSON	17839

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	690194
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	637215
3位	马里奥聚会DS	任天堂	588145
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	572980
5位	马里奥&索尼克 AT 北京奥运会	任天堂	559136
6位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	515348
7位	马里奥赛车DS	任天堂	488863
8位	超级马里奥64DS	任天堂	477138
9位	新超级马里奥兄弟	任天堂	476583
10位	料理妈妈2	TAITO	464975

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	战神·奥林匹斯之链（美版）	SCE	246064
2位	密域奇魂 伊底亚传承（亚版）	SCE	98728
3位	速度与激情 东京漂移（欧版）	BANDAI NAMCO	69825
4位	瓦尔哈拉骑士 （韩版）	Marvelous	49399
5位	PATAPON（美版）	SCE	28532
6位	美国职业棒球大联盟 08（美版）	2k sports	21343
7位	电视迷 家庭对抗版（欧版）	UBISOFT	16912
8位	暗黑衰落（欧版）	Ivolgamus UAB	11613
9位	卡普空 街机游戏合集（亚版）	CAPCOM	9352
10位	极·魔界村（亚版）	CAPCOM	7651

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想7 核心危机	SQUARE·ENIX	959833
2位	PATAPON!	SCE	631750
3位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE·ENIX	586341
4位	寂静岭 起源	KONAMI	535248
5位	合金装备 掌上行动	KONAMI	526169
6位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	518532
7位	龙珠Z：真武道会2	NBGI	506436
8位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	482972
9位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	479640
10位	胜利11人2008	KONAMI	463064

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.3.3–2008.3.16

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	PS3	龙如 见参！	SEGA	2008.3.6
2位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
3位	Wii	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	2008.1.31
4位	NDS	DS美文字训练	任天堂	2008.3.13
5位	PS2	高达无双SPECIAL	KOEI	2008.2.28
6位	Wii	银河战士3 堕落	任天堂	2008.3.6
7位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.12.2
8位	NDS	灵光守护者	任天堂	2008.2.28
9位	NDS	牧场物语 闪闪太阳和同学们	MMV	2008.2.21
10位	Wii	Wii的初体验	任天堂	2006.12.2

CHECK! 江户时代的祗园之龙

作为龙如系列的最新作品，尽管《龙如 见参！》的时代回到了以前的江户时代，主人公也由桐岛一马变成了宫本武藏，不过熟悉的风格仍然非常明显，发售首周就获得了18万多份的销量。

ENGLAND GAME SALES RANKING 2008.3.16–2008.3.22

英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	XBOX360	彩虹六号 维加斯2	UBI	2008.3.20
2位	NDS	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2008.2.8
3位	XBOX360	使命召唤4·现代战争	ACTIVISION	2007.11.2
4位	XBOX360	吉他英雄 摇滚传说	RedOctane	2007.11.23
5位	NDS	锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2006.6.9
6位	Wii	嘉年华：游艺场	任天堂	2007.10.19
7位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.5
8位	XBOX360	战地双雄	EA	2007.3.6
9位	PS2	FIFA 08	EA	2007.9.28
10位	Wii	世嘉超级明星网球	SEGA	2008.3.20

CHECK! 彩虹六号大放异彩

《彩虹六号 维加斯2》发售后的市场评价相当不错，不但在英国游戏市场销量排行第一，在美国也是如此，官方甚至宣布本作的出货量已经超过了一百万份，声势惊人。

CHECK! PSP新作精彩纷呈

毫无悬念，无数玩家期待已久的《战神·奥林匹斯之链》终于登场，成为本期PSP双周游戏热门榜的冠军，不知下期能否顺利进入累计榜，不过按照这个态势继续下去的话应该还是很容易实现的。NDS游戏方面，《勇者斗恶龙4》经过四个月的努力也终于挤进了NDS累计排行榜的TOP15，十分不易。而PSP的《无双大蛇》后劲并没有想象中的强大，双周之间仅仅提高了两名，其他座次也有微调，但整体变化不大。相信随着接下来更多游戏的发售将有不小的变化。

本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年3月1日至3月15日。



次世代传说新品!!

主机未定影像先行

Tales of Vesperia

对应机种类未定便放出了游戏影像，在玩家中掀起了激烈的讨论，大家都希望这部作品能登陆到自己喜爱的主机上。谜题现在终于揭开，次世代第一部传说作品登陆XBOX360！

新时代新感觉新平台新传说……

正义由始至终贯穿本作，以往系列作大多描写内向主人公成长，而本作主人公则在登场时便拥有完整的性格，处于促进同伴成长的立场上。贯穿本作的正义并非一般的正义，而是指各位角色自身的正义准则，并且加入了大量时代剧要素，当然敌人也有各自的参战理由。　□文/雪飞



↑在XBOX360主机的强大机能支持下，精美异常的高解析度画面在本作中随处可见。精美画面拉近了玩家与游戏世界的距离，成熟的游戏系统更会让玩家乐而不疲。

传说迷福音，

X360	本刊译名：薄暮传说			
	BANDAI NAMCO	价格未定	2008年预定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆容量未定

Story

薄暮是构成世界万物之源，魔导器则以薄暮为食粮，薄暮和魔导器共同支撑着世界提路卡·琉米莱斯。人类生活的都市被巨大的结界包围，将魔物们隔离在外，人们过着安详和平的生活。统治这个世界的唯一的帝国，采用严格的制度管理着旧文明的遗产—魔导器，导致只有一部分人能够受到它的恩惠。反对这一政策的贫民们，成立了追求权利的互助行会。世界的历史中充满了冲突与和解，形成了现在的复杂社会。十年前，魔物大举入侵，爆发了人魔大战；帝国前任皇帝驾崩后，帝国的皇位一直无人继承，和平似乎正在逐渐远离这个被薄暮围绕的世界……





↑→统治提路卡·琉米莱斯的帝国唯一的首都，也许故事就是从这里开始？

薄暮是充满提路卡·琉米莱斯世界的生命之源，生物离开了薄暮则不能生存，薄暮还是人类不能离开的元素。可是，如果薄暮过浓对人类来说则是“毒”，比如说接触到薄暮的魔物会变得凶暴。魔导器是制御薄暮的装置，在日常生活和战斗中有各种各样的作用。在魔导器上还有镶嵌宝石的位置。这些宝石也从古代遗迹中发掘出，镶嵌在魔导器上可以发挥出各种效果。在这个世界里，有很多从事该研究的学者。

帝国的统治表面和平，但实际上很多人对腐败的体制不满，并建立了行会。他们与帝国的骑士一样拥有与魔物战斗能力，是冒险者的集团，共有五个大行会分布在世界各地。另外，在战斗中，装备武器的冒险者可以学会附加在武器上的各种技能。

始终贯穿正义 成为世界中闪亮明星





↑本作继续采用著名漫画家藤岛康介担任角色设定。

←本作的游戏画面鲜明靓丽，战斗画面也极为华丽。

本作第一主人公尤利，身高1米8，21岁。虽然加入了自己从小憧憬的骑士团，但却对腐败的现实失望而毅然辞职。虽然亲友们极力挽留，但对达官贵人的厌恶使他婉言谢绝了亲友的好意，回到自己的故乡，从事保镖类的工作。因为某一事件被逮捕关押，并在此时与女主角艾丝提尔相遇。从此两人在这广阔的世界中，探索贯穿自我正义的道路。虽然经常出言不逊，但却绝不会对需要帮助的人视而不见，被周围的人当做大哥一样仰慕。

女主角艾丝提尔身高1米65，18岁。在城市中与尤利奇妙相遇，并从尤利处得到了艾丝提尔的别名。因为举止高雅仿佛如同上流社会的达人，经常引起周围混乱。因为喜好读书而知识丰富，可以使用强力的治疗术。尽管眼中现实世界与想象的世界相差甚远，但她依然要用自己的双眼寻找世界的本来面目。



↑寂静的夜晚遥望远处的美丽景色，主人公心中思绪万千。

旅行中寻找真实 战斗系统全面进化！

↓巨大的敌人出现，前卫主人公立即冲上迎敌，后卫主人公则释放出了强力的魔法辅助战斗。



↑古怪的敌人攻击方式也比较古怪，不过主人公尤利仍然冲在最前线战斗，其他的同伴似乎是想与敌人拉开距离。

开发顺利 奥运之年预定发售

虽然这次是传说系列作品第一次登陆XBOX360平台，但制作人却可以确认本作在2008年内发售。

网络传说 新平台增添新功能



→主人公面前的怪物似乎并无恶意，而是与尤利在说着什么，也许它是隐藏在这个世界中的神兽。

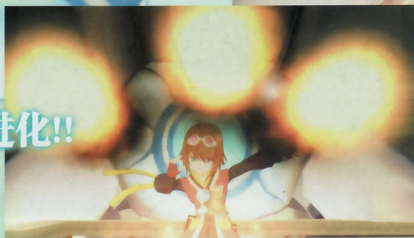
首款传说登陆XBOX360!!



←随着冒险的进行，同伴们逐渐登场，估计最终同伴人数会与系列其他作品人数相同。

《深渊传说》系统究级进化!!

本作的战斗系统以《深渊传说》系统为基础，并加以改善，增添了一些追加新要素。在游戏中为敌人设定了特殊槽，此槽数值减少至零时，无论有多少体力，都会被玩家一击打倒。为了达到目的，玩家则要让同伴们都跟自身一起以同一敌人为攻击目标，，快速将敌人消灭。



↑传说系列的连击系统在本作继续发扬光大，使用各种魔法也可进行连击。

真实战斗 同屏敌人数增加

本作的另一进步则是同时出现的敌人数量与敌人身材比例成正比，在《深渊传说》中，无论身材大小，敌人最多同时出现四名。在本作则进行大胆的改进，如果遭遇的敌人身材较小，则会同时出现七到八名。并且，在本作中还会出现系列作品中从未出现的超巨大敌人。由于敌人数量与敌人体型挂钩，使战斗的难度比较适中。

又一段关于杰森·波恩的传奇

谍影重重!

他是“一件价值三千万美元的武器”，他可以用一切难以置信的手段解决掉面前的敌人，整个世界上只有寥寥数人知道他的真实身份……而现在，你终于有机会可以体验成为“他”的感觉!

对于《谍影重重》这样一部大受好评的系列影片来说，隔了这么长时间才被改编成游戏实在是一件有些奇怪的事情。难道游戏版此时发售仍然能够掀起新一轮的“波恩热潮”？那就要看制作者的表现了。 □文/荇菜

ROBERT LUDLUM'S

THE BOURNE CONSPIRACY

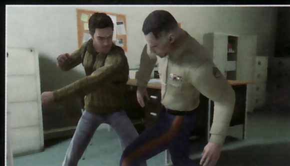
翻开已尘封的档案 探寻极密故事

影迷们可能会感到有些失望：游戏版《谍影重重》中的杰森·波恩并没有使用电影主演马特·达蒙的形象，看起来负责开发的High Moon Studio并不打算在购买主角肖像权方面一掷千金。不过，开发组仍然邀请到了电影剧本作者托尼·吉尔罗伊为游戏撰写故事大纲，另外负责影片动作设计工作的杰夫·伊马达也会帮助游戏制作者们在本作中再现那些精彩的打斗。两人可以说是一文一武，力图将影片的精髓还原到游戏之中。



→和此前的《谍中谍》等游戏一样，本作也并没有使用影片主演的形象，不能不说是一件遗憾的事情。

←虽然相貌变了，但波恩还是那个无所不能的特工，任何敌人都休想从他的手下讨得一星半点便宜。



→格斗在游戏中占有很大的比重，游戏的动作设计师希望能够忠实再现影片中波恩超人的身手。

游戏的剧情设定在电影三部曲之前，如果你是一个影迷的话，应该知道此时波恩应该是作为一个秘密特工为CIA效力。不过关于游戏剧情细节，制作方暂时还没有透露太多消息，在游戏中是否会提到“绊脚石”计划的来龙去脉暂时还不得而知。从玩家的角度来说，当然希望游戏与电影之间的联系尽可能紧密一些，如果只是挂着“波恩”的牌子却和原作毫无关系的话，恐怕很难让fans们满意。

在他手中任何东西都可致命 因为他就是最终武器



←游戏中包含有丰富的环境互动元素，波恩可以将任何东西变成致命的武器，也能利用场景中的物体最有效地击倒敌人。

PS3	本刊译名：谍影重重·波恩的阴谋				CERO 審査予定
	SIERRA	价格未定	2008.6.3		
动作冒险	蓝光光盘	美版	1人	记忆容量未定	

在阴谋之间游走 体验波恩的致命快感

本作中格斗系统将由四个主要按键来控制，分别是轻攻击、重攻击、防御以及特殊攻击。当使用普通的攻击命中敌人的时候，主角的“肾上腺槽”（也就是能量槽）就会增长，蓄满一段之后就可以按下特殊攻击键，直接将敌人击倒。尽管这并不是什么新鲜的系统，但结合了电影中的动作设计，将带给人耳目一新的感觉。

顶级特工的不凡身手



↑能量蓄满之后，在恰当的时机按下特殊攻击键，就能用干净利落的一招将敌人击倒。

瞬间解决多个敌人！

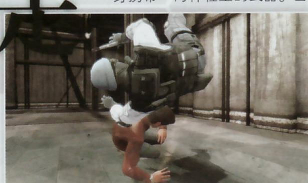


↑能量槽最多可以积蓄三段。当波恩拥有一段以上的能量时发动特殊攻击，就能在一瞬间内同时解决掉多个敌人。

←在这样的“超级杀伤性武器”面前，敌人也只有乖乖束手就擒的份了。

写实风格的枪战风格

在这样一部风格相对写实的作品中，你当然不可能看到波恩扛着火箭筒之类过于夸张的重型武器在城市中跑来跑去，更不用奢望他带着可以容纳几十种枪械的“百宝箱”。在同一时间内，主角将只能随身携带一两种轻型的武器。当然这对于伯恩来说完全不是什么问题，要知道他就算只用一本杂志都能让人失去行动能力！



↑波恩拥有超一流的格斗技巧，可以在高速的移动中准确地击倒敌人，赶路杀敌两不误！





用最有效的手段 迅速取得胜利！

←在敌人的喉管上猛切一掌，他便一声不响地瘫在地面上了。波恩的招式可谓是掌握了“快准狠”的精髓。

超乎想象的速度!!





↑在游戏中波恩需要面对的敌人来自很多不同的国家，身份各异。

→当然，不管是何方神圣，都很难在波恩手下讨到便宜。

→担任电影院作动作指导的杰弗·伊马达将在游戏中再现波恩矫健的身手。



再现电影原作的格斗精髓 电光石火间呈现精彩镜头

借鉴大量电影元素 效果如何有待检验！

为了在游戏中表现出原作的神髓，制作者们可谓是煞费苦心。例如他们借鉴了在影片中大量使用的高速移动镜头，给人身临其境的感觉。不过类似这样的模仿到底会起到怎样的效果尚且不得而知。想象一下，当你和敌人进行激烈搏斗的时候镜头发生了剧烈的晃动甚至完全改变，恐怕会带来不小的麻烦吧！



→现在还不开口的话，那就永远不必再开口了！



←将敌人的头按倒在水槽之中，逼迫他招供出知道的一切，这样的手段对于训练有素的特工来说只是小菜一碟。

↓由于游戏和电影的情节并不重合，因此在游戏中你所能看到的场景大都是原创的。不过有时候你还是可以找到电影的影子，例如一开始就会有波恩从苏黎世大使馆逃脱的镜头。

杰森·波恩故地重游



热血令灵魂燃烧!!

高人气3D武器格斗对战游戏《灵魂能力》系列终于推出了最新的第4弹。著名的游戏设计人出郑裕参加了本作的设计，下面将公开一些出自出郑裕大师之手的一些人物画面。在历代中频繁出现的人物以全新的形象得以再次登场，不知玩家会有何感想。

□文/蔬菜汁

奇异画风 打造最新篇章

本次将为大家介绍游戏中出现的四位人物。在出郑裕笔下出现的人物,不管是面部特征还是服装衣饰,都呈现一种超凡脱俗的异域色彩,其奇特的科幻画风仍然带入了本作当中。各人物所持的武器都很有意思,如蛇腹剑和西洋剑等等,这些武器的出处也颇为特殊,蛇腹剑出自著名的漫画《机甲界》,而西洋剑则出自漫画《罗德岛战记》。有兴趣的玩家,可以找出所有游戏中出现的武器,并在现实世界中寻找这些武器的出处。



Scheherazade

居住在森林的最深处，掌握着长寿的奥秘。拥有较小的身躯，只有157CM的身高，在她的家族中，大多是思想顽固的老年人，他们对外面的世界毫无兴趣，但她却不一样，使用西洋剑的她要到树林以外开拓新天地。

X360	本刊译名：灵魂能力			CERO 審査予定 レーティング
	NGBI	价格未定	2008年预定	
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆卡容量未定

PS3	本刊译名：灵魂能力			CERO 審査予定 レーティング
	NGBI	价格未定	2008年预定	
格斗对战	BD-ROM	日版	1-2人	记忆卡容量未定

用武器再决胜负!!

Yun-seong与一个名叫塔利姆的少女，踏上了冒险之旅。对“灵魂之冰剑”充满好奇的他开始向西方前进。他来到了传说中的持有“灵魂之冰剑”的苍骑士居住的城堡——奥斯特拉因丝布鲁克，却在这里与一个意想不到的人不期而遇。他的名字叫FAN，是Yun-seong出生地的剑客，被Yun-seong当作英雄一样景仰。这时，他得知自己最尊敬的一个人把“灵魂之冰剑”看作是一把邪剑，并发誓要将它毁灭。但是这并没有改变Yun-seong的初衷，他要用自己的剑来分辨善与恶，毅然向魔都进发。

←决斗中的一刹那，在刺眼的阳光的照射下，双方的气势更加摄人心魄，不知道谁会先出手。

目标“灵魂之冰剑”为了同一目的而展开争夺

在印度街头，与香华、Kilik的再会，使Maxi将之前失去的记忆全部恢复，但是由于身体内残留有邪剑的碎片，所以不得不与他们惜别。邪剑使徒迪拉一而再地出现在他的面前，阻挡他前进的去路。为了变得更强，他需要借助强大的力量，除了得到“灵魂之冰剑”没有其他的办法，一路追寻邪剑的踪迹，来到阿斯塔罗斯的住所……在心中压抑着难言的痛苦，不管怎样都要变得更强，Maxi决意向被诅咒之地进发。

→Maxi的临战通常姿势比较低，结合他擅长近距离搏击战的特点更让人防不胜防。不知道对手能不能挡住这一击。

Yun-seong

现年18岁，出生于朝鲜，身高1米76的他年轻气盛，靠一把中华刀闯荡江湖，师承流派为成家式大刀术，不喜欢刻意打扮自己，所以总是用一块布包着头，裸露的上身展示了其强健的体魄。身世坎坷，父母都已不在身边。

男人间的战斗 双节棍VS大砍刀

←Maxi与Yun-seong的对决，从目前的态势来看，似乎Maxi要占上风。

Maxi

师承流派“七闪架里破手”，使用名为“苏龙集”的双节棍，出身琉球王国首里的Maxi独身一人，父母已经去世，他的身高、体重都属中等，彪悍的身形和短击武器更适合进行近距离战斗，通常装束为一身岛国琉球的传统武术服饰。国内玩家对双节棍一定很有感情。

同门姐弟心相连 为救师弟展开大冒险

据说，“灵魂之冰剑”是一把亡国之剑，使用它的人都会发狂、丧失理智，武器本身会夺去周围的一切魂魄之力，收为己用。Mina从老剑圣那里得知了这个令人惊讶的消息，本想尽快通知自己的师弟Yun-seong，但性急的师弟却早已失去了踪影。必须赶在Yun-seong犯下大错之前将他制止，如果让Yun-seong得到那把剑的话，后果不堪想象。从曾与Yun-seong一起冒险的塔利姆那里，听说除了邪剑之外还存在着另外一把与之相对的终极利器。于是，Mina为了进一步了解“灵魂之冰剑”的消息，急忙前往传说中这把剑的所在地——奥斯特拉因丝布鲁克。



↑拥有迷人脸庞和性感身材的Mina却使用一把长兵刃。

Seong-Mina

Mina师从于成汉明，汉明既是Mina的师傅，又是她的父亲。与Yun-seong系同门姐弟，苦心钻研成家式大刀术，虽然身材娇小却使用一把名为“红雷”的斩马刀，令人啧啧称奇。母亲与弟弟早已去世，所以她将小师弟看做自己的亲弟弟一样。



Saints Row2

《圣徒的争斗》系列是一款都市犯罪题材的动作游戏，与大名鼎鼎的GTA属于同一类型，但是本作能与GTA分庭抗礼自然有它自己的一番独特之处。虽然游戏类型相同，但是圣徒的争斗与GTA最大的差别就是时代背景的不同，不过这一点在《圣徒的争斗2》有了很大的变化，除了时代背景以外，游戏中的剧情、人物也比上代更加饱满。一代中的主要舞台只是一个城市，《2》中则加入了很多让玩家惊喜的地方。 □文/蔬莱汁

X360	本刊译名：圣徒的争斗2			
	THQ	价格未定	发售日未定	
ACT	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆卡容量未定



枪林弹雨中上演写意人生

不仅画面比前一作有了更大的提高，而且各分支任务的细节操作方面难度也增加不少，会出现很多身陷险境的场面，比如下面的画面中，四周都有人用枪指着你这样的任务，但是其实只要沉着应对一样可以转危为安。



↑骑着大马力的摩托车，带着个漂亮姑娘奔驰在公路上，平静的夜晚危机四伏。



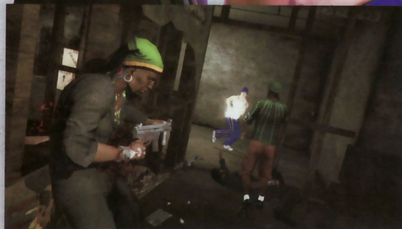
↓在貌似监狱的地方要同时面对很多敌人，而这些敌人动起手来手段凶狠，立刻让你感到，他们这些人绝不仅仅是一般的街头小混混而已。





↑身处险境当中，唯一的优势就是还有一美女人质在手，不知道这些亡命之徒到底会不会顾及自己伙伴的性命。





↑本作继承了上代游戏中的人物特征，有大量HIP-HOP风格的人物登场，玩起来节奏感十足。

CHECK UP! 重武器频繁登场 现代化装备纷纷亮相

在游戏内容得到大幅度进化的本作中，玩家将会见到很多如直升机这样的重型武器和品种繁多的现代化装备。在美国武器不受管制，这就可以解释为什么本作中的黑帮拥有诧异的战斗能力。

↑武装直升机对地面目标进行疯狂扫射，仔细看画面的左下角居然还有人敢不躲不挡，和直升机对射。



←在近距离的射击战斗中，冲锋枪的连射优势显露无疑，所以不同的战斗要挑选不同的武器。

命运掌握在自己手中 游戏规则是血债血偿

本作有几个要素完全继承了上一作，例如可以完全DIY一个属于玩家自己的虚构人物，然后就可以控制这个虚构的人物在城市的街道中“横行霸道”一番了。人物方面则进行了相当大的调整，每个人物的联系与剧情更加紧密，除此之外，新增加的人物还具有不一样的攻击能力。为游戏中人物配音的都是好莱坞的名演员，绝对震撼。

我的地盘我做主

在游戏的最初阶段，可以随便编辑主角，将玩家变成任何一个肤色、不同种族的人，而且可以随意变换玩家的面部特征，鼻子、嘴巴、耳朵都可以变得不一样，光是耳朵、嘴巴部分可选择的形状就有10种以上，有这种DIY恶趣味的玩家也许会在这上面浪费1、2个小时也不一定。在进行好面部的调整以后还可以进行体型、身材方面的变换。建好人物后可以先在屋里走动欣赏一番。



↑除了火爆的战斗场面，游戏中还有这样温馨的场景，让人感到好像是回到了家一样。

本作中出现最多的场面是爆炸

既然是暴力向的游戏自然就少不了火爆的场面，本作中会出现大量的血腥镜头，而出现最多、最频繁的就是爆炸场面了。在有的任务中，你要躲避路边的各种爆炸袭击，最后到达目的地；有的任务中则需要你用枪射击易燃物，借以引发爆炸，让任务达成；而CG中的爆炸更是将气氛烘托到了顶点。



←面对凶狠的匪徒，警察也成为案板上的鱼肉。



↑爆炸的气浪和火焰做得无比的真实，美丽的黄昏下绽放出一朵盛大的烟火，夺人心魄。

让所有妨碍我的人死无全尸



在现实生活中总会有压力 所以在游戏中进行杀戮吧

《圣徒的争斗》在GTA的光环下依然能够崛起，凭借的就是游戏中与众不同的暴力场面，而《2》更是将这一要素继承，并发挥到了极致。人们在现实生活中总会遇到这样那样的困扰，比如在公共汽车上看到有老人上车，想让坐却又害怕周围人的眼光；在学校上课的时候总是要遵守这遵守那，等等等等。但是在《圣徒的争斗2》中，玩家可以将现实中的规矩抛开，比如骑着大功率的摩托车，飞驰在马路的最中央，将交通规则完全无视；从背后猛推正在执勤的警察，让他摔个“大”字型的马趴；甚至在游戏中可以与素不相识的黑帮成员进行真枪实弹的火拼，爽快的各种游戏动作令玩家们眼花缭乱，将在工作和生活中积压的挥散。

CHECK UP! 新暴力主义大放异彩

细心的玩家在试玩时已经发现了，本作中有很多与现实生活中格格不入的场面出现，爆炸、枪战这些在前一代已经习以为常的场面就不用多做赘述了，除此以外，还有很多袭警、劫持人质的画面出现，而这些暴力画面也让一些原本就对这种类型的游戏皱眉的人更加怀疑了。其实像这种暴力游戏的最初出发点就是让玩家通过游戏感受其中的爽快，仅此而已，而游戏中出现的各种血腥场面和非人道的剧情也只是渲染气氛而已，就是这么简单，并没有其它的意思。新一代暴力游戏中完全将以往的规矩和限制抛到了九霄云外，有自控力的成年玩家当然不用嘱咐，但是奉劝世界观还不够成熟的未成年人千万谨慎。

攻击的方式大有不同

在2代中，可以乘车执行各种任务对敌人进行打击，除了利用飞奔的汽车将虾兵蟹将们直接碾死之外，还可以在汽车行驶的时候，利用设置在汽车尾部的爆炸装置实现对目标物的爆破。制作方制作了很多不一样的炸药包提供给玩家使用，每种炸药包都有着各不相同的爆破结果，玩家可以根据各种对任务的要求来进行更改炸药包，以便完成任务。而操作方面设计的也十分合理，玩家只需离开驾驶席，在汽车后部设置好爆破物，然后利用光标进行投掷就可以了，就像用石头丢人一样简单。

在城市的中央发号施令





↑在有些任务中，你的目标就是袭击警察，并不是要将他们杀死，而是看看你有没有胆量。

出现大量的作战工具

本作中的自由度大大提高，玩家不仅可以制作属于自己的虚拟人物，还可以选择各种各样的作战工具，如摩托车、雪橇、汽艇和直升机等等，而且更加具有魅力的地方就是可以利用游戏中的DIY系统，对自己的坐骑进行涂鸦，个性化的交通工具一定能让玩家更受到不一样的游戏乐趣。在换乘不同交通作战工具的时候，会对应出现不同的背景音乐，这一点大大弥补了上一作中显露的不足。另外车辆可以撞击建筑物，剧烈时甚至引起爆炸。



↑一切都被恐怖的爆炸和烟雾所笼罩，看来能够解决这暴力的唯一办法就是以暴制暴。

将敌对分子彻底清除掉



COMMANDO 3

经典人气欧美风格动作类游戏《战场之狼3》在决定登陆XBOX360后，又转身来到了PS3上。作为下载类游戏发售的《战场之狼3》可以说是非常超值的，拥有PS3的玩家，只要花费很少的10美元就能体验到这款游戏了。 □文/零羽

PS3	本刊译名：战场之狼3			
	CAPCOM	9.99美元	2008年7月预定	
动作	下载游戏	美版	1～3人	记忆卡容量未定

二十年前的人气经典射击游戏 登陆次世代主机！

《战场之狼3》是由Backbone Emeryvill负责主要制作，卡普空公司发行的一款动作类游戏。从《战场之狼》系列的第一款作品于1985年在街机上登场后，该系列游戏就一直有着很高的人气。有着与经典动作游戏《魂斗罗》类似风格的《战场之狼》，历经了20余年之后，终于在最新的次世代主机上重新出现了。对于动作类有偏爱的朋友们，千万不要错过这款经典的游戏哦。

使用欧美风格的个性人物浴血奋战！

在《战场之狼3》中，玩家在开始时，可以从3名性格各异的角色中选择一名来进行游戏。下面就来简单的介绍一下这3名性格各异的角色。首先要说的这位是有着行动代号“狼”之称的前海军陆战队成员Roy McMurray，接下来是行动代号为“土狼”的彪形大汉Antonio Carranza，最后是行动代号为“狐”的神秘女情报员（名字不详）。而玩家在《战场之狼3》中要做的，便是控制这3名性格各异的角色，使用火箭发射器、散弹枪、激光枪等等先进的武器，并根据任务的需要来操作各种机械交通工具，最终打倒萨雷斯塔国邪恶领导者所率领的军队。

→在本作游戏中，不仅要消灭敌人，战场上的一些建筑物也需要完全破坏。



合理使用各种武器，分工破坏敌方设施！

←由于本作的难易度与出场的人数有关，所以即便是3名玩家一起进行游戏，也不可能非常轻松。在各个场景下都需要玩家默契配合，否则随时都有可能被敌人全灭。

多名玩家协力作战，齐心协力对抗邪恶势力!!

《战场之狼3》是个以多人合作模式为卖点的游戏。通过网络来连接世界各地的玩家进行共同作战，想一想都让人觉得热血沸腾。在多人合作模式中，游戏的系统会根据玩家出场的人数来自动进行难易度上的调整。这个设定也就很好地解决了游戏难易度平衡性的问题。当游戏的难度提高后，也就是考验玩家相互配合的能力的时候了。只有玩家之间合理的分工、配合，才能达到顺利消灭邪恶的萨雷斯塔国的军队，拯救世界的目的。



CHECK!

价格低廉，游戏性出众的下载游戏！!

即将以下载游戏方式发售的《战场之狼3》，有着不输给其它以光盘方式发售的同类型游戏的优秀游戏性。支持最大3人同时游戏的多人合作模式将是本作最大的卖点。并且，通过新次世代硬件上的强大机能，以720P的高分辨率3D绘图来呈现的美式漫画风格的设定也是本作比较吸引人的地方。



↑在本作游戏中，玩家还必须学会如何使用交通工具。多人合作时，玩家还可以分别担任驾驶员或是射击手等，协力的乐趣大大增加。

小心对付强力的BOSS!!

丰富的战斗场景!!



→游戏中的战斗场景也是十分丰富。玩家一定不会感觉到枯燥。

人气射击游戏重新登场!!

1942 Joint Strike

《1942 联合打击》将由Backbone Emeryvill负责主要制作，卡普空公司发行。由1984年发售的本系列初代游戏移植而来的本作，通过次世代主机强大的硬件处理能力，将会展现出前所未有的激烈的空中大战场面。 □文/零羽

《1942 联合打击》也是即将在XBOX360主机的XBOX LIVE游乐场与PS3主机的PLAYSTATION NETWORK中同时提供下载的一款游戏。届时，喜欢《194X》系列的玩家们就能够以不到10美元的价格来体验这款在次世代主机上重获新生的经典纵版型射击类游戏了。

PS3	本刊译名：1942 联合打击				RP
	CAPCOM	9.99美元	2008年6月预定		
射击	下载游戏	美版	1～2人	记忆卡容量未定	

全新设计的经典二战兵器!!



时隔20余年之后，重新在次世代主机上复活的《1942 联合打击》，依然继承了《194X》系列特有的2D纵向卷轴方式，并在这基础上加入了全新的3D画面。而2D与3D结合表现方式将会给玩家带来与老版本的同类作品完全不同的全新视觉冲击。除了视觉画面上的大幅改良之外，全新加入的战斗机、以及各具特色的武器，还有就是具有挑战性的各个BOSS级敌人，这些都将成为提高本作游戏性的关键。另外，再配合上全新的网络联机模式，即便是老玩家也能够感受到本作的新魅力。



↑游戏初期时，我方战斗机的武器还是比较弱的。不过，好在此时敌方兵器的攻势也不是很凶猛。

令人非常怀念的老式战机

这架战斗机可是《194X》系列中的代表之一，老玩家一定会感到非常怀念吧。



单机也有乐趣

←单人作战时，更需要多加小心。按照先手必胜规则，尽量都赶在在敌方的兵器发射炮弹之前将其击落吧。



继承了《194X》系列的难易度

作为一款经典的射击游戏，《194X》系列一直都具有非常良好的"平衡性"。这一点在本作中也将会被完全继承下来。在《1942 联合打击》中，从游戏中战斗机不同的性能，到各种武器的特性，以及敌方各种兵器的攻击方式等方面都是经过了制作小组精心的设计，游戏的难度也会随着关卡的推进而增加。当玩家在进行游戏时，开始不久就能获得很强力的武器，而此时的敌方还都是比较弱的兵器，战斗时的爽快感也就由然而生了。不过，当游戏渐渐进入中、后期时，敌方的兵器会越来越强，弹幕也变得更加密集。此时的玩家即便是有强力的武器，如果躲避技巧不高的话，也是很快就会GAME OVER的。而当玩家面对，体型巨大的BOSS级敌人时，就更需要熟练掌握操作的技巧了。

全新的网络模式

在本作中的一大新亮点便是网络联机模式，虽然游戏中该模式只能支持最大2人的联机，但共同对抗敌人的爽快感还是要比单机模式时高超很多的。虽然敌方的兵器数量也会相应的增加，但如果两人能够配合得很默契的话，不用说是普通杂兵，就连BOSS级敌人也可以轻松地击倒。

沿袭原作的兵器

本作的背景是第2次大战时期，在游戏中出现的敌我双方的兵器也基本是参照该时期的相关兵器来设计的。不过，敌方出现的大型BOSS级兵器的设计，倒有点幻想的风格。



←战舰的弹幕对于玩家来讲也是个不小的威胁



←在本作游戏中敌方登场的兵器种类十分丰富，只有两名玩家默契地配合，才能将敌人轻松地击落。

点评人 著子





ドラマチックダンジョン
サクラ大戦 ～君あるがため～

NDS	本刊译名：戏剧性迷宫・樱花大战 因为有你			CERO B
	SEGA	5040日元	2008年3月19日	
迷宫角色扮演	卡带	日版	1-4人	512Mb

以华击的名义完成全员聚会 与心上的少女编织崭新传奇

在《戏剧性迷宫・樱花大战 因为有你》公布之前，《樱花大战》系列的爱好者们大概很难想象到，这款以集结历代女性角色为主题的"华丽"作品会选择《不可思议的迷宫》作为游戏形式。其实，在《樱花大战》的历史上，制作人们已经使用过不止一种游戏类型。在前段时间放出的访谈中，本作的开发负责人透露，本系列的主要角色数量非常多，将所有角色聚集到同一款游戏中进行表现，是件非常艰难的事。为了在游戏性与剧情之间取得平衡，开发组在策划的时候斟酌再三，最终选择了能够表现单独角色，而又不至于被剧情所束缚的迷宫角色扮演形式。

虽说本作是传统品牌与新游戏形式的首次融合，但在开发上可一点不含糊。本作的开发商是曾经为DC开发过《风来的西林外传・女剑士飞鸟见参》的Neverland Company，由于已经有过开发迷宫角色扮演类游戏的实绩，本作中采用了很多玩家们熟悉的传统设计，在实际作品中尽量突出了迷宫类游戏的魅力。

本作的迷宫战斗基本沿革了《不可思议的迷宫》系列的原有系统，即时生成的迷宫和所有单位同时行动的行动模式都得到了保留。不过，为了突出本作《樱花大战》的特点，本作在某些影响游戏平衡性的关键方面也采用了新的设计。首先，本作并没有使用每次离开迷宫时等级都会复位的传统Rogue-like Games形式，而是采用了只要从迷宫中安全脱出，等级与能力就会完全保留的形式，当玩家感觉难以前进时，可以返回以前的迷宫中，通过练级积累实力。另外，本作中的道具保留系统也比较体贴，将战利品带出迷宫用的道具"归还的封纸"在游戏序盘就可以直接买到，玩家不必为设法保留强力装备而花费太大的心思。

本作最大的特点，或者说最大的"卖点"就是历代《樱花大战》作品中女性角色全员集合的"同伴支援系统"。表现女主角们的角色魅力是《樱花大战》最核心的主题，因此本作中的同伴系统也比其它迷宫类游戏中同伴的地位更重要一些，同伴们的力量常常对支持战局起着关键作用。本作主线中加入的同伴包括帝国、巴黎、纽约三个华击团的18名主要团员，再加上通关后加入的9名辅助角色，可以选择的同伴多达27人。要同时重点表现如此多的角色，一般的RPG形式的确难以办到。在这种意义上，迷宫类游戏的丰富要素确实提供了一个简单易行却又容易体现角色个性的空间。本作中众多的同伴角色正是通过能力倾向和必杀技来加以区别的，特别是"负面能力"方面，具有很强的角色性。当熟悉以前作品的玩家看到神崎堇看到蜘蛛系敌人吓得掉头就跑的情景或者艾莉卡走着走着被莫名其妙地绊倒而摔落一地道具的情景时，想必会产生一丝怀念的情绪。另外，《樱花大战》系列正统作品中的"协力攻击""阵型命令""队长援护"等战斗系统在本作中也以"迷宫"特有的形式进行了再现，可以说，对于表现《樱花大战》独特的风采，设计师们还是颇下了一番功夫的。



从本作最后完成的情况上看，由于将基础系统改成了比较简单的练级式，又准备了相当强大的同伴支援系统，本作的难度比《不可思议的迷宫》系列的传统作品低得多。《樱花大战》和《不可思议的迷宫》的玩家群体存在差别，厂商可以采用了这种新的游戏平衡，很明显是为了照顾没有接触过迷宫类游戏的玩家。另一方面，由于本作的难度较低，玩家也可以将更多注意力放在使用角色连携的乐趣上，不至于损害《樱花大战》的角色魅力。不过，对于玩惯了老《迷宫》的玩家来说，本作的难度显然是有些过低了。如果更喜欢硬派迷宫游戏的感觉，玩本作时还是抱着一种"小品"的心态比较好。

应该说，作为一款纪念作品，本作值得在系列历史上占据一席之地。开发方在制作方向上另辟蹊径，将历代的世界观和角色形象巧妙融合在一起，形成了一种具有别样战斗乐趣的游戏形式。作为一款带有怀旧气质的新作，本作还是很有一玩的价值的。

B



【点评人/北斗】将《樱花大战》和迷宫形式融合起来，这确实是个奇特的想法。以前的《不可思议的迷宫》总给人一种险境中辛苦摸索的感觉，但本作之中，主人公可以"拉上队伍"，和三名同伴一同进入迷宫，战斗难度也比较低，比起"探险"的艰辛来，更多的倒是几分"聚会"的热闹。在这一点上，本作确实是具有《樱花大战》独特的气质。由于采用了特殊的游戏形式，本作的剧情显得比较单薄，对原创敌方角色的介绍笔墨很少，不过，对于一款收录了如此多角色的游戏来说，做出内容上的取舍也是没有办法的。整体上，本作算是一款很好玩的游戏。

A



【点评人/小沛】如果用《樱花大战》的标准来评价，本作可以算是一款令人满足的游戏。不过，如果用《不可思议的迷宫》的标准来评价，本作的游戏性就不尽如人意了。为了照顾初玩者，开发方特意降低了游戏的门槛，但难度调整有些过低了。主人公和同伴们的"协力攻击"过于霸道，级别再高的普通敌人也能一招干掉，完全没有了传统作品中费尽心思与敌人周旋的紧张感。同时，本作的流程原本就不长，难度的低下更加剧了游戏时间的短缩，打穿一遍大概只需要10个小时左右，这使游戏显得有些"分量不足"，这是本作在全新尝试上的遗憾之处。

C



【点评人/雪飞】本作是继《陆行鸟迷宫》《口袋妖怪迷宫》等作品后又一部将主题作品与"迷宫"形式进行融合的游戏。能否表现出主题的原有特色是这类游戏的关键，而本作在这方面的把握上比较成功。《樱花大战》系列的招牌系统LIPS在本作中得到了保留，并且加入了对应NDS操作方式的新要素，让老玩家们能在充分感受到原作氛围的基础上产生新鲜感。另外，本作游戏中的舒适度也是值得一提的。全新的"巡视"系统在巧妙保留了文字AVG要素的基础上保持了流畅的游戏节奏，是玩家不至于因流程拖沓而丧失游戏兴趣，堪称是个成功的设计。

A

读者点评 ●NDS上的《樱花大战》新作我已经等了很长时间了，这次终于见到，也算是了却了一桩心愿。（长春 古林）●18位华击团员这一次全体登场，阵容实在令人赞叹。不过，这样一来大神和大河不会为了抢队员而打架吗？（泰安 程天应）●一款完全没难度的"迷宫"，打到后来都快睡着了。不过，把《风来的西林DS》里的"救助队"设定保留下来倒是值得夸奖。（天津 胡皓）●本作最主要的原创角色居然是贞德……PSP的《圣女贞德》也好，本作也好，为什么日本游戏制作人这么喜欢这个人物？（福州 王士方）●游戏本身感觉一般，不过通关后的主题曲挺好听的，值得欣赏一下。（南昌 于凤鸣）

在剧情表示的时候，按住START键可以实现快进，反复游戏时可以节省时间。

点评人 北斗







NDS	本刊译名：忍者外传・龙剑				CERO B
	TECMO	5140日元	2008.3.20		
动作游戏	卡带	日版	1人	1Gb	

忍者隼龙再次踏上除魔之旅 持龙剑对抗威胁世界的黑龙

由TEAM NINJA制作、早在任天堂的8位红白机时代就已经被众多玩家所熟悉的忍术动作游戏经典《忍者外传》系列虽然作品数量不多，但其优秀的素质仍然一直为大家所津津乐道。当初微软凭借着XBOX这台黑色的魔盒初次进军游戏界的时候，作为老牌日本游戏厂商的TECMO就马上旗帜鲜明地宣布大力支持XBOX，这与大多数日本游戏厂商的保守观望或是继续选择效忠索尼的作风可谓大相径庭。而时隔十多年之后，TECMO选择在XBOX上推出系列最新作的决定也是相当出乎人们的意料，从该作的最终素质来看，虽然还不至于精彩绝演，但整体表现仍然相当优秀！

既然是NDS上的作品，那么如何利用其双屏以及触摸的功能自然成为了吸引大家好奇心的一大卖点。坂垣在这上面的构思却也巧妙，首先就是需要将NDS竖起来玩，这就使得NDS传统的上屏变成了"左屏"，下屏变成了"右屏"，这种NDS游戏玩法，确实是别出心裁！而且长时间游戏也没有出现预期中会让左手过累的情况。另外一点特色就是作为一款纯动作游戏，本作却是全程使用触摸屏，所有动作全都通过触笔来完成，例如划是近身斩击、点击是远距离攻击、通过触笔引导角色移动等等，看上去在角色移动和攻击上似乎有些矛盾，不过实际操作起来却并没有这方面的困扰，角色会随着攻击目标的变更自行移动，砍杀起来相当方便快捷。唯一需要用到按键的地方就是防御和翻滚了，其实任意按键就可以做出防御动作，防御再配合触笔的方向拖动就可使出翻滚躲避，比较方便。可以说，本作在操作和战斗系统设计上是相当成功的。

既然是《忍者外传》，自然少不了丰富的忍术了，游戏中包括剧情获得以及从老爷爷处购买在内一共可以学会7种忍术，其中6种忍术都可以直接对敌人造成强有力的杀伤，而剩余的灵命之术虽然无法直接杀伤敌人，但是其可以回复全部体力的效果，特别是到了游戏后期隼龙本身的体力槽就已经很高的情况下，其实用性反而更高。游戏中的一些谜题都需要发动对应的忍术甚至是忍术组合才能解开，不过这些谜题设计并不复杂，再加上附近往往有提示，所以一般不会对玩家造成困扰。而忍术的发动也别具匠心：点击忍术发动按钮后，就需要在隼龙念完九字真言前将对应的符号填涂完毕，不过虽然看上去有时间限制，但是这个时间是相当宽裕的，基本上念到第二或是第三个字就能发动出来。而且隼龙在发动忍术的短时间内处于无敌状态，这点也很霸道，唯一遗憾的就是即便角色在全满的状态也只能发动一次忍术，所以在何时发动才能对战斗造成最大的帮助也是需要考量的。

剧情方面，对于动作游戏倒也不必抱太高的期望，本作的剧情是单一主线，情节设计上并没有什么让人感到惊喜的地方，不过这些原本也就没有人会太过在意。主角方面，正常情况下只有第一章中才可以使用红叶，接下来就一直是控制隼龙杀敌救回红叶的流程了；不过在完成特定条件后就能开启女忍模式，全程使用红叶进行游戏了。不过就性能上来看，红叶虽然占有一定的速度优势，但隼龙的整体优势仍然非常明显。值得一提的是，作为一款动作游戏，本作一共有四种难度，特别是最后的超忍难度，绝对有很高的挑战性，看来即便是到了NDS这台掌机上，制作小组也仍然没有打算让核心动作游戏玩家们失望。

不过有一点似乎出乎了坂垣伴信、甚至是出乎了包括小编在内许多人的意料：那就是本作在日本的首发销量只有区区四千多份！这个成绩实在是让人大跌眼镜。或许是日本的玩家已经习惯了坂垣的"沙滩排球"系列了，这样一款出色的作品却乏人问津。将坂垣等同于"沙滩排球"这种奇怪的思维逻辑，说实在也有与坂垣进入次世代主机以来的表现相关，当其将"沙滩排球"作为这些年来的主打品牌再加上关于其的某些负面传闻，会出现这种情况就不是很难理解了。然而无论如何，本作的素质仍然是相当不错，还是应该好好去感受感受的。

B



【点评人/小沛】我很不喜欢坂垣这个人，而且就这个游戏的销量来看他在日本也不怎么受欢迎。但不得不承认的是，本作是NDS上少有的优秀动作游戏。NDS因为主机设计的缘故，传统动作游戏不是它的强项，因此必须要加入一些符合主机特色的东西。本作在移动和攻击方面全都用触笔完成，流畅感居然没有受到影响，确实是非常难得，而适当加入对麦克风的支持也很有新意。本作的缺点依然是流程太短，要不是那些敌人比较浪费时间，顶多一个多小时就可以打穿了。另外，这个游戏还存在BOSS战比杂兵战简单的问题，BOSS战时很容易找到规律。





【点评人/风林】没想到一个如此复杂的动作游戏真的可以用一支笔就可以玩，除了赞叹开发人员的创意外，游戏爽快感丝毫没有降低也颇让人吃惊。这也是笔者第一次真正用触笔找到了原来按键才有的手感。让人遗憾的是游戏的流程较短，难度也不高，倒的确很适合在上下班的时候拿出来打一打。画面方面比较讨巧，整体效果很好，却没什么技术含量，对于NDS的屏幕来说，倒很适合，看上去挺华丽。对于一款开发费用不高的项目来说，NDS忍龙能有现在这个水准相当难得，已经是很值得一玩。要是不心疼屏幕的话，不妨挑战最高难度。





【点评人/龙马】刚刚进入游戏的时候着实被震撼了一下，想不到DS的画面竟然可以做到这种程度，特别是发动忍术的时候，画面绝对称得上华丽，BOSS也都非常有魄力，压迫感很强。操作虽然简单，但是"手感"着实不错，只是有些时候系统容易出现"错误判断"，特别是在井里向上跳的时候。游戏的流程很短，这好像时下流行的一个趋势：好游戏流程都不长。本作虽然首周只卖出了4000份，但绝对是一款好作品。也许是"硫酸脸"那不怎么地的口碑拖了销量的后腿，但这不能掩盖作品的优秀。希望DS上能够出续作，ACT玩家一定要玩《忍龙》。



读者点评 ●没想到这个游戏在日本的首发销量竟然这么差，不过要是先出美版的话估计结果就会完全不同了。（LUCIFER）●虽然一直认为动作游戏还是应该用按键操作才是王道，不过这次的触摸屏战斗设计倒也还算不错，至少没有让我失望，唯一心疼的，就是担心会毁屏幕了。（阿鲁卡多）●本作无论是画面还是音乐都非常出色，表现很强大，就是流程方面太短了点，感觉不够过瘾。（瓦里欧）●《龙剑》整体来看还是不错的，就是一些强制战斗的场景敌人数量太多了，让人打到很累……（世嘉嘉嘉）

本作中可以获得的"金钱"还是比较多的，正常流程下足够买到大部分的忍术、秘奥义和能力强化。

点评人 雪飞







PSP	本刊译名：重生传说				CERO A
	BANDAI NAMCO	5040日元	2008.3.19		
RPG	UMD	日版	1人	352KB	

出勤率最高的角色扮演大作 复刻量惊人的传说家族

传说系列作品近年来绝对算得上是出场次数最多的角色扮演游戏之一，覆盖家用机掌机多个平台，隔不了几个月，玩家便能玩上一款传说作品。可惜的是，这些传说作品大部分都是复刻之作，本作也是其中一员。游戏素质不低，算是一款很有诚意的复刻之作，可惜增添新要素太少，甚至只有斗技场算得上是真正的新要素，其他的不过是些小点缀。对于早已熟悉本作的老玩家来说，本作只能算得上是一款回忆过去的小品级作品。不过没有PS2只有PSP的玩家倒可以通过本作的游戏，对传说系列有新的了解和认识。

本作对游戏画面进行部分调整，使玩家使用掌机也能欣赏到优质的游戏画面；发动秘奥义时，追加了特写镜头，使游戏的战斗更为华丽；在游戏中还穿插了不少新的剧情对话和小剧情。最重要的新要素则是斗技场，玩家可以按照规则选择个人战或者是团体战，胜利后可以获得武器、防具、新道具及称号等奖励。另外在城镇和迷宫中，人物行动速度加快，中断的存档在读取后不会自动消失，使玩家的游戏更为轻松。

传说的战斗画面一直比较华丽，敌我双方都是一边呼喊着招式名称一边做出相应的动作，使游戏充满了热血的感觉，连击系统更成为高手们津津乐道的永远话题。本作的战斗虽然保持系列传统，在实际游戏中却会使玩家觉得眼花缭乱，有时甚至会找不到自己控制角色的位置，只能看到屏幕上一群人你来我往好不热闹。

重生传说的系统进行了大胆地改革，将最初的单线战斗改换为三线，敌我双方都可以在三条线上更换位置，使游戏的战斗有了更好的战略性。HP回复不再依靠专门的回复特技，而只能依靠道具、料理和战斗中的自动回复，这样的设计虽然新颖，但却使很多玩家很难适应，在熟悉游戏系统之前，只能重复打怪取得金钱后购买药品保命。本作以FG值取代了传说系列的TP值，发动术技后消耗FG值，但没有FG值时一样可以发动术技，不过会比消费FG发动时弱上许多，FG与HP一样可以在战斗中自动回复。HP、TP的自动回复系统在实际游戏中效果并不是很好，因此在重生传说以后的传说作品都返回传统的游戏系统，而本作却继续沿袭重生传说的这一系统，也许会使很多玩家比较郁闷。个人认为，创新尝试大胆采用新系统对厂商对玩家来说都是好事，但在复刻之作中仍然采用不成熟的游戏系统则有些让人难以接受。



武器继承系统也是重生传说系列的特点之一，玩家在游戏中可以通过消费EP值，提升武器的能力，并且会使武器觉醒附加潜在能力。一般的角色扮演游戏都是随着剧情发展，玩家会购买到新的武器防具或者是依靠合成替换现有的武器防具。而本作玩家则可以在特定的武器屋防具屋内执行武具继承的指令，把已经强化的武器、防具能力转移到新武器上，不过玩家同样需要准备足够的金钱。传说系列的小剧情在本作中得到进一步强化，大量小剧情穿插在游戏主线中，虽然这样可以使玩家对人物性格更为了解，还提示玩家下一步该如何行动。但由于小剧情实在是太多太烦琐，有时甚至只是出来一名角色说上一句无关痛痒的话，使很多玩家在游戏中后期会懒得再看小剧情或者是直接按过，使小剧情失去了意义。因此如果能去糟选精只保留部分精彩的小剧情，会使小剧情更为实用。

传说系列发展到现在，大部分作品都把踩雷式遇敌进化为可见式遇敌，其他的角色扮演游戏很多也采用这种遇敌方式，把战斗的主动权交给玩家，而本作却依然采用踩雷的遇敌人方式。本作虽然复刻在掌机上，但却继承了传说系列全程语音的优点，游戏画面与家用机相比并没有太大差别，系统与原作完全相同，喜爱该系列的玩家值得一玩。

C



【点评人/龙马】传说系列中系统最为古怪的一作，在最初进行PS2版游戏时因为极为不适应几乎放弃，在坚持游戏很久后，终于习惯了它的系统，不过此时已经到达游戏终章。时隔几年再次进行游戏，发现它的游戏系统并非那么难以熟悉，长时间游戏后觉得取消HP回复特技和TP设计其实并不是什么坏事，玩家可以把全部心思都放在攻击上，不必再分心照顾自己或同伴的体力。本作为原本已经很华丽的战斗画面增加了特写镜头，在单线战斗中玩家感觉到的可能只是视觉的冲击，但在三线战斗中，如此华丽的战斗画面则会有时使玩家觉得眼花缭乱。

B



【点评人/七曜】传说系列量产化以来，玩家隔不多久便会玩到传说系列的作品，但其中却缺乏真正的精品，游戏素质只能保持在不好不赖的平稳状态。如果厂商能把不断推出复刻作品的精神用于开发新作，也许传说系列作品会再上一个档次，真正能与勇者斗恶龙系列、最终幻想系列平起平坐。本作增添了斗技场新系统，使喜欢传说的老玩家可以在此进行挑战；在游戏中增添了不少小剧情、追加了秘奥义特写镜头、角色在城市或迷宫行动速度加快等，但这些却还不足以让玩家为之心动。中断存档在读取后不会消失这一设计比较贴心，大大方便了玩家的游戏。

C



【点评人/小沛】传说系列出得太快了，很容易让人觉得这个系列现在是只追求数量而不注重质量，更有像本作这种复刻作品大量涌现……对于这款游戏还能说什么呢？以前玩过的人基本没有必要再浪费一遍时间，因为其中的新要素实在少得可怜，即便是新增的斗技场也不能掩盖制作小组偷懒的事实。现在有PSP而没有PS2的人不太多，大概这个游戏的推出就是为了那一小部分人吧。当然，抛开之前这些不说，掌机上能有这样一款游戏也算不错了，起码整体素质不低，而且还有全程的语音，没玩过原作并且对传说感兴趣的人可以试一试。

B

读者点评 ●重生传说要移植PSP，还加入大量新要素，期待啊！（三栖人论坛 WDNFDU）●传说系列很值得研究的！本作也不例外，在掌机上研究起来更方便了！（三栖人论坛 娃娃哇哇）●不喜欢本作的系统，打仗不委托的话，时间一长会眼晕。（三栖人论坛 漫龙通）●我以前玩这个游戏玩了89%一直停到现在，PSP现在也有了，重新来过！（三栖人论坛 阿罗哈曼）●这个游戏让人头痛哦，恐怖的三线！（三栖人论坛 流飞光舞）●传说的速度太快了吧？我玩不过来啦！厂商到底想干什么？（三栖人论坛 好友不加我）●喜欢传说，但不喜欢复刻，这次要是新作就好了（三栖人论坛 骑蜗牛逛街）

在游戏中按叉子键和L键组合，可以替换对话角色，它在剧情中作用极为重要。

点评人 七曜





ポケモンレンジャー バトナージ

NDS	本刊译名：口袋妖怪守护者 融合			CERO A
	Nintendo	4800日元	2008年3月20日	
角色扮演	卡带	日版	1人	512K

跋山涉水尽责做好守护者 翻山越岭再写口袋妖怪历险记

在过去的几年里，任天堂游戏迷们一直在拥护着《口袋妖怪》系列游戏。因此除了正统作品外，精明的任天堂又推出了《Pokemon Dash!》，不过这个游戏系列在日本并没有在业界形成广泛的影响力。又经过很长一段时间后，又出了一个《口袋妖怪守护者（Pokemon Ranger）》系列，而这次也不是大家所熟知和喜爱的基于回合RPG的传统作品。反之，是一款充分利用了NDS掌机硬件特性的动作RPG游戏。《口袋妖怪守护者 融合》正是借助野生口袋妖怪之力保护大自然、帮助人们解决难题的“《口袋妖怪守护者》系列”的最新作。本作的主人公是一位为了守护自然与和平借助口袋妖怪的力量每日勤劳工作的“口袋妖怪守护者”，系列作以使用触笔捕捉怪兽为特征，玩家将扮演口袋妖怪守护者完成各项任务。可以在游戏之初根据喜好选择主人公的性别。在游戏中玩家将扮演一名突击队员，利用手中的口袋妖怪来解决各种危难。这些任务的类型十分丰富，有去找寻失踪的口袋妖怪；利用口袋妖怪抓捕罪犯，抢险救援等。游戏的操作既可以使用按键也可以使用NDS的触控笔来进行。对话、选择、查看等都可以十分轻松的进行。前作中会对应主人公的性别而决定搭档为正电兔或负电兔，这次玩家能在电栗鼠、刚比和胖胖翁之间选择一只作为搭档。在本作中，恰入其当地使用伙伴是你的必修课。例如，你可以使用伙伴的技能来协助战斗，这些技能将使你的猎物插翅难飞。而当你陀螺的能量槽充满后，你可以对敌发起雷霆重击。除了一直跟随你的伙伴外，那些捕捉来的零时伙伴们也有其他神奇的技能，这些都能在关键时刻发挥其强大的威力。例如，有的能够在你遭遇到障碍物时除障；而有的可以在发生大火时灭火。不过这些技能只能使用一次，使用后，这些零时伙伴就会离开，因此你得量入为出，把握时机。

在游戏的世界观中，甚至可以口袋妖怪守护者这是个神圣的职业，他是游戏中的“世界警察”，直接关乎着世界的安危和宁静。借助口袋妖怪们的力量来协助民众解决各种困扰。无论是前方有障碍挡住无法通行、或是要扑灭灾害，甚至是保卫世人的生命财产安全等等，首要任务就是利用手上的“捕猎器”暂时捕捉附近的野生口袋妖怪，借用它们的力量来助人所需。而且还会有很多PM来作为你的伙伴，最开始只能三选一，但随着完成支线任务的数量越来越多，也会接连有新的PM伙伴加入。本作和正统的PM作品不一样，PM没有战斗数值，只有各自的所附有技能。可以说技能的实用性就直接决定了它们的使用价值，而且它们除了战斗中可以发动技能外，在平常的解谜行动中是不可以用的，相对的它们却可以在战斗中无限制次数的使用技能，在使用过技能以后，需要再次画圈蓄积能量才能使用。作为一名有组织的守护者，是有其归属单位的，组织上以队员的表现和战绩会给予相当的阶级档次，袖子上的数字就代表你现在所属的阶级。一开始你是见习生1级，随着完成任务与累积经验会渐渐攀升，最高阶是10级。当然，阶级越高，就说明你所要承担的任务就越繁重，但你能携带的口袋妖怪伙伴数量也会跟着增加，荣誉感也会越来越高。

游戏依旧继承了系列前作的系统，玩家需要围绕目标口袋妖怪画圆将其捕获，捕获后其变成为同伴并能够使用它们的力量。捕猎器分成红色外壳的“捕猎游标”和长得像陀螺的“捕猎碟”两部分。而只要看到附近有野生口袋妖怪可以援助你的，就赶紧进行“捕猎启动”。方法是丢出捕猎碟（用触控笔点一下），迅速的用捕猎游标（实际上是用触控笔）往该口袋妖怪迅速绕圈圈围住。能成功的绕完屏幕指定的圈数，该口袋妖怪就会发光准备借你一臂之力，就算“捕猎完毕”！但口袋妖怪可是会很不安分的跑来跑去想要撞散你的捕猎路径。要是被撞到或是被它的招式打散，那么不但得重头绕圈，你的捕猎器电力还会被耗掉，等没电了就无法再进行捕猎。此外你在捕猎过程中也可借用你携带的口袋妖怪力量、改良你捕猎线条的属性与威力。进入捕猎画面时点右下角的妖怪协助图示，选择一只你想求助的口袋妖怪，它的力量就会改变捕猎碟的颜色和属性。例如请冰系口袋妖怪协助，你的捕猎碟就变成紫色而画出冰线将目标口袋妖怪冻住，让你充裕地绕圈捕猎。同样的捕猎碟，也会因为借助的口袋妖怪不同而改变成与该口袋妖怪能力相对应的颜色，这也是游戏的魅力之一。

B



【点评人/风林】与传统的《口袋妖怪》系列作品所不同的是，使用触摸屏是本作的一大特色。游戏节奏快捷，使用各种魔法能够应付大多数对手。基于关卡任务的结构使游戏上手更为容易。此外，系统的设定上也简洁明快，一目了然。本作的画面眩丽，NDS的上屏用于显示口袋妖怪的信息和地图，而下屏则用于显示战斗场景。人物的动画表现非常养眼，可说是一款绝佳之作。令人感到遗憾的是，《口袋妖怪突击队》并没有提供多人模式。本作的整个游戏通关时间长达二十个小时以上，也是一款老少皆宜的作品，相信一定会再度受到广大玩家的喜爱。

B



【点评人/雪飞】本次NDS版的《口袋妖怪守护者2》与之前的PM作品有些不同，本作中的“守护者”并不等同于以往的训练师。守护者并不是以降伏收服怪物为主要目的，守护者是拥有与野生的口袋妖怪心灵相通能力的特殊群体，他们的职责就是要收服一些破坏大自然的怪物并保护大部分野生的口袋妖怪的安全。在本作发售当天官方提供下载的特殊任务将是“保护**マナフィ**之卵”和“帮助会波动弹的**リオル**”。当玩家完成这两个特殊任务，就可以将“**マナフィ**之卵”和“会波动弹的**リオル**”传送至《口袋妖怪 钻石·珍珠》中。

B



【点评人/小沛】《口袋妖怪 突击队2》是一款充分利用了NDS掌机硬件特性的动作RPG游戏。在游戏中玩家将扮演一名突击队员，你的任务是救人于危难，根据不同的关卡，你的关卡主题也各不相同，其中在某些任务中你会去找寻失踪的口袋妖怪，而有时你会去抓捕罪犯。虽然可以使用方向键操控角色，不过也支持触笔操作，只需触笔轻轻一点，角色就能快速地运动起来。阻挡主人公去路的是妨碍通行的“岩石”和“断树”。这些障碍物，需要借用捕捉的口袋妖怪们的力量来清除。在冒险中遇到无法前进的情况，就借助同伴口袋妖怪的力量。

B

读者点评 ●本作中玩家所使用的武器不再是怪物球，而是能够产生特殊光线的陀螺，陀螺的移动方向可在NDS上使用触摸笔在屏上来完成，围绕怪兽们用触摸笔画出圆环，怪物头上所表示的数字是所需圆环的圈数，当数字变红时就能捕获它们。对于一些破坏自然的口袋妖怪，也能以这一方法降伏。（北京 姜涛）●这些任务的类型十分丰富，有去找寻失踪的口袋妖怪；利用口袋妖怪抓捕罪犯，抢险救援等。随着游戏的进行，玩家手中的口袋妖怪将越来越多，从最初的四只逐渐增加，但是不要以为驯服的口袋妖怪会跟你一辈子，一些强悍的口袋妖怪会努力挣脱你的束缚逃走。（青岛 石弈飞）

本作的流程所花费的时间是前作的两倍，但在本质上却没有太大的进步，是一款不得不失的作品。

传奇式的弹幕大作 点燃掌机的战斗激情

这款NDS的最新游戏《班凯奥之魂》是N64平台和DC平台的射击游戏“爆裂无敌”系列的最新版本，除了延续前代受到广泛好评的出色射击爽快感之外，还专门为NDS平台增加了很多新鲜要素。

在保留的要素方面，以前“爆裂无敌”系列的特殊攻击模式依然健在，也就是在消耗HP到一定程度的时候，可以通过减少EX值来启动这一特殊攻击模式，可以吸引敌人全部子弹并加倍反射回去。反射回去的子弹威力加强，体积也会变大，最多为原来的4倍。另外令人激动的就是本作的整体感觉了，重现了当年令人眼花缭乱的弹幕攻击，游戏感觉非常爽快刺激。

A 64Mb中蕴含的魅力

NDS版《班凯奥之魂》的画面绝对称不上华丽，但是在发动EX技能和子弹满天飞舞的时候，那种刺激爽快的感觉还是相当不错的。在游戏过程中，游戏关卡的画面设置得很简洁，没有花很多心思在修饰上，砖块、子弹等特殊道具以及简单的隔断等障碍物构成了游戏的主要元素。在众多射击类游戏里，本作的游戏画面并没有表现得那么出色，包括人物简单，场景变化不大等，但是这并不影响游戏的耐玩度，顺畅的操作手感便可以给很多人带来爽快的游戏体验，略带解谜探索要素的过程也吸引着大家持续挑战。

NDS游戏的创新性是很多主机都无法比拟的，《班凯奥之魂》作为家用机游戏的续作，并没有丝毫弱化的表现。另外，国内拥有N64和DC的玩家远没有PS或PS2那么多，于是错过了前作的玩家们，也可以从本作中体验该系列的感动。与其他射击游戏所不同的是，在爽快的射击和华丽的弹幕下，本作不仅仅只是开枪和躲避，如何利用EX武器以及道具才是本作最有魅力的地方，并且玩家要争取以最短的时间来到达目的，这种挑战的乐趣也是很多游戏所不具备的。

B 更多创新源于DS

至于新增要素，首先就是最多4人的网络对战，还有就是和他人一起分享自制地图。NDS版《班凯奥之魂》除了有经典的关卡外，还支持玩家自由设定游戏背景和场景以及敌人编辑等个性设置。编辑关卡部分的操作通过触摸笔就可以轻松完成，操作时也省了很多不必要的步骤，大大增强了游戏的乐趣。另外玩家还可以将自己制作的地图分享给其他玩家。更值得一提的就是，利用本作的编辑功能制作好关卡之后，竟然可以通过声音将数据传送出去。具体方法是：首先保存做成的关卡（最多可以保存24个关卡），然后选择“传送关卡”项目，数据音就会从喇叭播放。将声音通过PC等设备录音，保存成WAV或MP3格式，就可以传送了。如果要接受舞台的话，选择“接受关卡”，点击“开始”进入待机状态。通过DS的麦克风接受数据音效便可以下载关卡。另外，保存的录像存档也能这样进行交换。当然，如果要传送的人就在你面前的话，只让两个NDS离近一些就可以了。





爆烈无敌的班凯奥之魂，延续家用机另类经典

似乎是因为NDS本身的创新性，所以很多这上面的游戏也都是创意十足。当然了，本次的《班凯奥之魂》并非原创作品，而是原先家用机版的续作，如今在掌机上玩到这款作品，心里还是很感动的。 □文/小沛

NDS	本刊译名：班凯奥之魂			
	D3	4800日元	2008年3月19日	CERO A
动作射击	卡带	日版	1人	64Mb

既简单又复杂的操作

这个游戏的操作其实十分简单，无非就是按十字键控制角色移动，然后配合功能键射击或使用其他武器。但由于每关中系统所提供给我方机体的能力都不一样，所以有些按键都是多种功能的。大家千万不要认为在任何一关都能使用所有的武器和能力，想想也知道那样的话，按键数量是远远不够的，而且每关开始之前也会让玩家选择使用哪些武器。以下我们为大家列出的，就是每一个按键可能出现的功能，而实际的效用还要看你具体玩的是哪一关。

键位	功能
十字键	控制角色八方向移动
X键	挥棒/挥刀/开枪
Y键	挥棒/挥刀/开枪
A键	冲刺
B键	开枪/挥刀
R键	EX武器，(长按蓄力)
L键	EX武器，(长按蓄力)
SELECT	在自由模式里查看地图
START	暂停

丰富多彩的游戏模式

这个游戏的模式很简单，但给人的感觉却很丰富，因为每一个模式都有很强的游戏性。例如本作拥有17个训练关，160个正式关卡，另外还有自制关卡模式等，如果要想玩透这个游戏还是需要很长时间的。本作的游戏模式包括：**チュ－トリアル**训练模式、**フリ－プレイ**自由模式、**エテイットモ－ド**编辑模式、**サウンドロ－ド**通信模式和**オプション**设定。

在训练模式下共有17个关卡。这里的17个关卡主要就是介绍了游戏的一些基本操作和玩法，以及对游戏地图地形的把握。如何合理利用自己的技能，如何灵活运用地图上的辅助道具，在这里我们都可以得到学习和锻炼，可以说是每个新手朋友必经的上手阶段。自由模式共有160个关卡可供玩家来挑战，并且设置了时间挑战要素，让喜欢挑战自我的玩家们能够重复游戏，来创造自己最速通关的时间纪录。编辑模式当然就是编辑自己的地图，方式非常简单，只要用触笔就可以了。通信模式是与玩家联机合作的模式，并且可以用自己编辑的地图。至于设定，不用多说了，就是完成一些游戏中的简单设置。



←↑事先了解地形后，才能对下一步战略进行有效制定。

Practice 训练关全17篇教学

1、第一个训练关就是要教大家基本的操作，唯一攻击性敌方就是画面左上方的导弹发射器。所以通过本关不存在难度，先用A键的冲刺破坏掉底层的建筑物，然后用B键开枪就可以轻松消灭上方的敌人。



2、第二个训练关主要教的是定位射击，也就是在按住B键开枪的时候，可以用方向键来改变射击方向。本关的七个导弹发射器中间都被障碍物隔断了，因此各个击破就可以，因为是初级训练，依然没有难度。

3、本关的障碍物不能够直接破坏掉，训练的目的就是让玩家学会找到场景中的机关破解处。而这一关非常明显，就是要向斜上射击，让子弹穿过通道打破尽头的机关，然后挡在玩家面前的墙就不见了，剩下的那个导弹发射器根本没有什么威胁。

4、这一个训练关是要大家见识冲刺的威力，因为冲刺不但具有攻击力，而且能够防御敌人一定程度的攻击，且因移动速度快，也可以作为躲避攻击的动作。了解了这些特性之后，大家就顺着墙边把这些敌人的武器都消灭干净吧。

5、这一关挺有意思的，是教大家使用“道具”来消灭敌人。而这些道具竟然是网球、足球和篮球。玩家只需要把其中一个球顶到屏幕上方的缺口处，即可利用球来打破敌方的机关，然后引发一连串的大爆炸来彻底消灭敌人。如果大家觉得顶球太麻烦的话，直接自己冲刺过去也可以，反正这关只是告诉我们使用道具的方法，而过关条件只是消灭掉所有敌人。



6、这一关教的东西非常管用，那就是使用EX武器的方法。屏幕左上方的蓝条就是EX武器的弹药数，每一条代表100发子弹，最多一共只能有3条。发动EX武器的方法就是按住R键，当按住R键的时候，主角的身上会开始出现飞速增加的数字，这个数字代表的就是将要发射的子弹数，最多只能积累到100。如果不按方向键就松手的话，子弹就会从各个方向呈圆形发射，如果配合方向键的话，则可以规定发射的大致方向。EX武器的子弹具有自动跟踪功能，而且威力较大，对于消灭大面积的敌兵，以及用来掩护自己是非常有利的手段。

7、这一关实在是太爽了！因为它让我们见识到了EX武器真正可怕的地方，那就是在敌人向我们发射子弹的时候，如果我们用EX武器进行反击，那么我们的子弹将会将敌人的攻击反射回去，并且最多变为原来4倍的威力！本关开始之前建议大家就按住R键和上，在敌人子弹打到自己之前的一瞬间松手……然后大家就欣赏接下来壮丽的一幕吧。

8、训练关到了这里，系统就越来越复杂了，原来武器都是有合成性质的。也就是原本L、R和B、Y的功能一样，普通武器既有跟踪功能又有遇到墙壁后的反弹特性。但如果L、R一起按或者B、Y一起按，则可以将武器的特性分开，B和R只具备反弹，L和Y只有跟踪，在某些特定的关卡会有用处，再一块按的时候就可以再次武器合成。



9、这一关如果不能很好地使用EX武器的话还是很有难度的，一开始就要积累EX武器来挡住敌人的子弹，然后用普通的枪来消灭最底层的敌人，第二层也是同样的方法。最上面的大蚂蚁会挡住主角的子弹，因此最好连续放几次EX武器，然后再用冲刺来消灭最后的三个固定堡垒。这一关就是考察玩家对于武器的综合使用能力。

10、这一关主角得到了一个新的武器，那就是按B键挥刀。挥刀可以挡住敌人的子弹，在攻击敌人时也有较高的攻击力。不过本关仅仅是告诉你刀有这个功能，要想通关的话还是需要搭配EX武器才行。

11、本关颇为搞笑，居然要用棒球棍来反射敌人的子弹，按B键就是使用棒球棍。这一招非常厉害，不管敌人的攻击多么猛烈，一棍挥过去都可以将敌人的子弹变成自己的并且反射回去。如果敌人也用冲刺的话，甚至可以把人都打回去。

12、在这个训练关我们将得到一个防弹光球，用十字键可以控制光球在身体周围的位置。光球可以完全防御敌人的子弹，因此我们可以顶着子弹往前走，在仅身的时候用刀来消灭敌人。

13、超定向EX武器！在狭窄的空间内，EX武器可以不再大范围地发射，而是集中攻击一个方向，在对付那些防御力高的敌人时就不用再发愁了。

14、新式EX武器登场了，它可以让敌人停止行动。当按R键的时候，不再是积累子弹的数量，而是积累敌人停止行动的时间，最长为4秒。建议大家一开始先短暂地按一下R键，迅速跑到右边，然后再稍微长时间蓄力让敌人停止，最后就可以按L键蓄满子弹将敌人全部消灭了。

15、本关教了EX武器的另一奇怪用法。一开始主角身边被砖头围了个水泄不通，但按住R键蓄力后松手可以将这些砖头弹出去，而且威力惊人，周围那些巨型导弹发射器可以瞬间被消灭干净。

16、本关介绍四种砖块的作用，黄色的可以补充全部体力，最像真砖块的作为武器，蓝色的补充少量体力。白色的则作为开启机关之用，按A键冲刺可以推动它，但不能一直按住A键不放，要一下一下地来。最后将白砖块推到指定的位置即可过关。



17、这一关是最后一关训练关，也就是最后的“期末考试”了，之前学到的技巧需要在本关好好地复习一下。本关的通过要点就是不要贸然行动，冲入敌人的包围圈可不是明智的举动，最好能逐一击破，都打到这了，大家多动脑筋吧！



传承忍者之奥义精髓

影之传说





→忍者题材的二十经典之作在二十余年后重现江湖。

←充满东方神韵的日式古风画面。



1985年，任天堂的红白机上出品的那款《影之传说》对于很多老玩家来说一定不会陌生，简单的画面，简单的操作，及那古风古香的画面，给曾经玩过的人都留下难以磨灭的印象。时隔二十多年，本作于NDS主机上再次登上历史舞台，作为正统续作出现在广大泪流满面的玩家的面前，来吧，新一代的影之传说。□文/龙马

NDS	本刊译名：影之传说2				
	Taito	4800日元	2008年03月13日		
动作过关	卡带	日版	1人	512Kb	

一 序章 捕われの姫

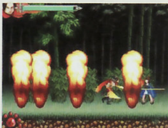
开场主人公受长老委托去迎接大巫女雾姬，见面后却被人抓走。一路消灭敌人前行，穿过两个版面后，进入第一个BOSS战。

BOSS战：雪之介。对方的速度比较快，闪过攻击后再上前砍杀，BOSS体力下降到一半后会使用冲刺斩，看准了跳到他身后即可无事。

二 胎动 追影の森

本关的场景和FC版一代的非常相似，关卡中有许多高耸的大树，注意树上的敌人。

BOSS战：妖米坊。小老头的喷火攻击可离远后在射程外攻击，bOSS身体变大后的喷火柱跳到最高点平台即可无事，之后下来趁其眩晕时一顿猛砍很快就能搞定。但要小心其反击。



三 火轮 暗夜の舞

路上有很多荆棘的机关要小心，两个版面最后都各有个小BOSS，留意其跳跃位置不难对付。

BOSS战：小梅。抛物线型的炸弹攻击在版边比较容易躲避，当其从草丛中跳出时可跟上去将其击落，之后她会眩晕一段时间。

四 飞翔 万の式神

场景没有值得特别留意的地方，到是敌人那种空中飞的鸟和地上的狗要特别留意。BOSS战：枫。等BOSS将护符放出攻击你的时候，看准击中其中的黄色护符将其打回，三次之后BOSS就会倒到地上，这时可上去猛攻，但同样要小心BOSS的反击。

五 黄昏 奈落の谷

本关分三个版面，都要经常攀岩走壁向上方前进，途中要留意一些跳台落点不要踩空了，不然很容易掉落下去前功尽弃，空中飞的鸟型敌人也要注意，跳跃时被碰到会很难受。关底遭遇到了敌人的大BOSS妖四郎，大放撅词之后丢下两座神像闪人了。

BOSS战：风雷神像。两座神像分别占据场地左右两边，左边的雷神会在全屏范围内放定点雷电，右边的风神会持续向左方吹风阻碍行动，并不间断地放出风刃刀攻击主角，两个神像各有各自的体力槽，要分别解决才能过关。要对付这两个BOSS最好采取两边游击战术，靠近一个近身用刀砍掉一部分体力后，看到屏幕变黑后迅速跑开到另一边攻击，如此反复可有效避免被雷电和风刃打中。



六 严窟 妖气の屏壁

通往忍之里的洞窟，道路狭窄，一些地方的尖刺要小心，地面上的尖刺要从天花板上上通过，当碰到天花板上的尖刺时要迅速跳下地面，放心两边是不会同时出现尖刺的。在天花板和墙壁处时不要被敌人的暗器所伤。当到达第二面时，要一路向上［攀岩前进，遇到走不通时就得另选出路，因为主角不能斜着向上跳跃。洞窟中有不少值得探索的地方，其中不乏一些珍贵的忍术合成用的宝玉。前进到关底前照例有小boss看门，耐心干掉后即进入镇守本关的boss处。



BOSS战：彩女。在狭小的空间内与BOSS缠斗。当其跳到上方放出两排雷电时，附到壁面上用远程武器攻击比较有效，半血后可在空间将其砍落，近身猛攻即可。

Check 传世之名作再现江湖

本作是承袭于85年的名作「影の传说」的剧情，玩家扮演影或者千寻，来拯救被雪草妖四郎夺走的雾姬，男女主角的流程大抵相同，只在剧情与某些地方的打法上略有差异。

男主角影的特点是刀的攻击力比较大，尤其是第三段斩杀是数段攻击，对BOSS很有杀伤力，相对硬直也大一些，手里剑射程无限，并可连续发射，但威力偏低。

女主角千寻的武器是锁镰，近身是用锁镰进行斩杀，比较灵活，而远程则是用锁镰伸出去抽击，会随着技能等级提升。



↑女主角千寻有着更迅捷的身手和攻击方式。

→场景的纵深相当有层次感。

Check 古风日式风格的游戏

本作画面依然是保持了传统的2D风格，游戏画面给人第一感觉还不过于简单。除了开场动画里几张静止的人物图外，游戏过程和过版后的剧情交代画面都是很一般的交代画面，只算是SFC水平。画面风格偏于日系，场景层次分为双层卷轴，不过不是很分明，色调也因为题材原因偏暗，总体来说只能算是及格。不过并不影响喜欢古风日式风格的玩家们享受此款忍者题材的游戏。

本作的声音效果也一般，不像发挥了NDS应有声道水平。音乐单一，和弦不够。但是旋律却沿用了FC版的经典音乐，很是让人怀旧，风格上为标准的日式短调，衬托本作的故事背景和画面风格倒是很合适。游戏中的效果音，也只能用一般来评价。语音方面只会在人物出招等方面会有语音，对于动作游戏来说还算可以接受。

数十载岁月归来的新代影之传说

七 袭来 忍の里

一路回到忍之里，发现已被敌人占领。干掉两个小BOSS后到达深处。

BOSS战：大蜘蛛。此BOSS只能挂在空中的几根蛛丝间穿行战斗。，跳跃回避后在BOSS的身后斩杀比较有效，但千万不要被BOSS的前爪击中，会受到相当大的伤害.

八 魔城 复活の参星

本关场景上下纵深很宽，敌人分布较密，尽量不要在一个地方来回徘徊，

BOSS战：彩女、枫、小梅。三姐妹齐上阵，先对付中间的枫，当其放出护符后砍她一刀将其击落，然后猛攻之即可，搞定后可等雷电上行到彩女的上方时跳起来攻击。解决后小梅就不存在什么威胁了。

九 天守 夜美の最中

BGM变成了影子传说的主旋律，魔城内部一路前进，有些台阶是来回相通的，要注意别走回头路，敌人没什么可说的，都是以前出现过的种类。



BOSS战：面具。每变一种脸会换一种攻击方式，要看准时机和攻击的方位来躲避。BOSS体力不多时会脸变红，进攻会更为疯狂，快速解决即可无事。

十 奈落 决死の脱出

魔城即将崩坏，一开始从空中落下时留意上边落下的敌人，后向左方逃离，半路仍然有敌人拦路，并且空中的石头也非常烦人，不要恋战尽量加快速度前进，一路冲到头过关，本关没有BOSS。

十一 狂炎 双つの剑

与魔城那关在同一个场景，敌人相当多且强悍耐打，开冷枪的敌人尽量不要正面靠近被打中会很疼，灰衣服的忍者会站在高台上扔炸弹，注意躲避，半空的墙壁上有挂在墙上的敌人向下发暗器也要特别留意。关底对付两个小BOSS后过关。

决着死斗の结末

本关直接进入BOSS战

BOSS：雪之介。前半段打法和第一关相同，BOSS半血状态时攻击方式有所改变，每次回避后将会采取三连击，因此需耐心等待BOSS攻击完毕后再贴身攻击，注意只采取两段攻击，不要出第三段，迅速与BOSS保持两个身位距离，否则会因为硬值时间过长而挨刀。



十二 终焉 影之传说

最终关一条直线，只有几个敌人挡路，直接杀入BOSS战。

BOSS1：妖四郎。此BOSS弱点非在其身，而是在舞姬前面的那块大石头上。在BOSS四分身攻击时攻击中他的本体，把BOSS空中的飞行道具反弹(砍两下飞行武器)三次，BOSS三次地面平铺式飞刀攻击后的撞击攻击中途被你击中都可开启弱点破坏那块石头。

BOSS2：妖四郎魔化。前半段弱点是胸骨，要特别留意其两手举动，在BOSS的放出飞行道具时要首先考虑避开，。BOSS半血状态时，心脏会外露，而心脏会随BOSS的手出现位置转移，需要找到后攻击两次才能回到原位。还有BOSS拳头上的绿色液体也是后半段的主要攻击方式之一，注意跑位闪躲。

Check 技能—随身必备

两位主角都会在游戏中随着流程学会很多技能，如影分身，高跳跃、。连续斩杀等，男女主角在技能上会有所不同。影分身分为几个等级，越高分身的数量越多，这招是对付BOSS类敌人的超实用技巧，在攻击后分身也会随着本体一起攻击，不仅攻击范围会变大，还会因分身的攻击使得攻击力成倍地增加，但时间有限制。刀斩杀也分三个阶段，连续斩威力很大但硬直也会随之加大。对空斩及空中滑斩对一些特定的敌人有特效。其他一些技能也会随着游戏进行逐步得到解锁。熟练运用各种技能是通向胜利的最大法宝。



Check 宝玉—忍术奥秘

关卡中拿到的四种颜色宝玉是用来合成可使用的忍术的，三个宝玉即能合成一种忍术，消费忍术槽，有火冰雷月四种不同效果的忍术。四个相同的玉合成出来的术会出现特写级的全屏范围高级术技。如火遁术是向前发射数发火球攻击敌人，最高级的凤凰会将全屏的敌人一扫而光。冰遁术会在身体周围形成一圈冰结状的保护圈，靠近的敌人都会受到伤害用来保护自己。雷电分段数会落下自动锁定敌人的落雷，是非常好用的忍术，但消费很大。最后一种黑色的宝玉可用来合成恢复体力的月属性术技，不过黑玉相对不好找。



CHECK! 游戏各方面的简单评析

本作系统在FC版的基础上，作出了很大进步。增加了人物选择，开始的时候玩家可在影和千寻两位忍者中选一位进行游戏，当玩家将游戏流程通关一遍后，还会有更高的难度供玩家选用。每人开始的攻击方式有两种，攻击方式会随着游戏的深入而增加，即每关打败关底的BOSS而学会新的技能。这样也提高了游戏可玩度，及玩家的投入程度。游戏中，忍者还能发动影分身，长按A键便能蓄力，释放后消耗自己的忍术槽，新增加的忍术在不同的组合间形成，有各种由玩家自由发挥的组合方式，高级忍术也颇为华丽。



操作方面，本作基本是用方向键完成，这点还是沿袭了传统。但是人物动作有点僵硬，某些出招后没有硬直时间，显得有点失真。同方向加速奔跑过于强化，几乎前面几关只用加速跑就能通过，速度相当快，敌人还没来得及出招就被甩开到屏幕外。跳跃设定在同类清版过关游戏中显得有些另类。为了追求写实感的跳跃，本作中人物跳跃起来后不能灵活的调整方向(类似于魔界村的跳跃设定)，而不是跳跃后能自由转向(类似于魂斗罗的跳跃感，空中能随意转向)，这就有点无奈。因为人物跳跃高度很大，几乎可以从下屏跳到上屏，但是使用了写实跳跃设定，会使玩家操作人物跳跃时出现极度失衡的操作感。

剧情方面是相比前作进步最明显的地方，当然这也是相对的（前作本就剧情很单薄），从雾姬被抓走开始，主角们前去营救，路上一路解决拦路的BOSS们，好不容易救出却又被抢走，最后干掉总BOSS大团圆……说实话，这样的剧情在芸芸游戏中比比皆是，如果真想从中找到些亮点的话，也就是本作的人设还可以，可以从中找到些代入感，敌人的几个BOSS的性格刻画也还可圈可点，雪之介这个人物作为第二号BOSS，也演出了一回不错的陪衬戏，从某些方面来说这些BOSS们托起了很大一部分剧情的比重。至于男女主角，相对影的正统忍者形象，女主角千寻则更有性格得多，作为雾姬的妹妹，千寻表现出了她内心坚强的一面，给人留下了很深的印象。



←游戏中少量的战斗语音衬托出了人物性格。

浩瀚宇宙之行星大冒险，

《拉切特与克拉克》（又译瑞奇与叮当）系列是SCE本社于PS系主机上的传统代表作之一，以其诙谐可爱的人设和火爆激烈的战斗赢得了玩家之间的广泛好评。本作是PSP主机上的作品《拉切特与克拉克5 尺寸事件》的PS2逆移植版本，虽然本作在整体上与PSP版原作并没有什么变化，不过系列一贯的操作感与爽快战斗等经典设定仍然原味地保留着，更重要的是，家用机的玩家也终于可以轻松享受到这款充满了幽默气氛的系列正统作品了。

操作方法：

十字键	角色移动/选择菜单
□	近身格斗攻击
○	远程武器射击
△	按住后用十字键或摇杆选择武器
×	跳跃，连按两个为二段跳，空中
	按住为滑翔
L	视角左旋转
R	视角右旋转
START	暂停，调出主菜单
SELECT	进入第一人称视角射击
摇杆	角色移动/选择菜单

STORY

本作故事非常简单，大约就是两位大英雄在浩瀚的宇宙中转战各个星球前去营救一名女孩的故事，虽然非常老套又显幼稚，不过和游戏及系列的轻松风格倒是很搭配。

SYSTEM 战斗装备

瑞奇除了手中像扳子一样的近身格斗武器，最得力的就是拥有各式各样的枪炮，除了一开始就拥有的手枪外，还会随着游戏进行逐渐入手各类用途不一的武器，像威力强大可移动射击的火箭炮，用来为食人花浇水使其变为各种形态的解谜用喷水枪，还有炸弹，飞勾等攻击或辅助装备，灵活运用这些装备就能顺利通过一个个难关。



↑更精确有效的FPS式射击。

SYSTEM 游戏进行方式



本作为系列传统的ACT游戏模式，融入武器购入升级等RPG要素。游戏中分为瑞奇和叮当两位主角，会在关卡中切换交替使用，瑞奇作为战斗主力会在关卡中大显身手，使用近身武器及枪炮等远程火器将一个个敌人轰杀至渣，并利用矫健的身手在各式关卡中纵横驰骋，穿山越岭完成各种各样的挑战任务。而身材小巧的叮当则会进行各种解谜工作，很多瑞奇无法通过的窄小空间叮当都可轻松搞定，两人要在关卡中取长补短。

SYSTEM 关卡场景

本作总共十个关卡章节，两位主角在不同的星球间穿梭冒险，每关进行中可回到飞船处在各个星球间自由来往，但要注意的是如果不慎死亡的话不会自动返回飞船，而是从当前关卡的前一个接续点复活重新开始游戏。为避免迷路可随时按选择键打开地图查看当前位置，箭头为自己，五星号即为飞船所在地。

SYSTEM 武器升级



游戏中打倒敌人会得到若干齿轮，这是用来积累后为武器升级用的，关卡中可以见到一种像石柱一样的机器，在旁边按三角键可用其购入新的装备部件及新武器。

1 Pokitaru星球

1.开场剧情过后，先熟悉下游戏操作，控制瑞奇沿着前方的地图一路杀敌，旁边的小女孩会对着玩家不停地拍照，经过一堵高墙之后，遇到的螺丝状开关需要走过去按方块键转动来开启前方的大门。

2.跳过一条深沟后，需要用远程武器击打门上方的标记将之炸开

3.继续向前滑过一条深沟后来到海边，用同样的方法拧开地上的开关，出现通路的桥，走过去发生剧情。

4.剧情过后小女孩受到惊吓逃跑，从炸毁房屋处出现的新道路向前走，干掉一些新敌人后来到高处，从前方滑下，穿过窄小的山洞，海边的机器处可买新的装备，然后乘坐旁边的皮滑艇顺水漂流。

5.漂流时会有宇宙飞船降下敌人对玩家进行骚扰，这里需要运用远程射击将来犯之敌与岸上打冷枪的敌人一一解决掉以免受到伤害，注意不要掉到水里被鲨鱼吃掉不然会GAME OVER，经过几段漂流后来到终点，乘坐升降机来到上层，剧情过后小女孩被坏人抓走，同时第一章结束。

2 Ryllus星球

6.来到新的星球，这里有些新敌人比较强悍，如果之前购入了新式火炮来对付会轻松不少。

7.向前走一段后会发生剧情，得到新武器水枪，对准地上的小食人花浇水将之引到前面沙滩上再对其浇水后击打击碎对面的墙壁，出现新的通路。

8.来到几个平台状的场景中，先用食人花跳到另一平台处，之后利用飞勾和食人花到达另一边。

9.剧情过后改为控制叮当，踩开关乘升降机到上层，破坏掉玻璃后将3个机器人扔到高台上，之后将2个机器人扔到十字按钮上架起一座桥，再同时将3个机器人扔到突起平台上，将平台压到最底打开傍边的大门。



10.躲开落下的石头到达底部，将他们按照左边右边各3个的顺序放置打开大石门，踩下地面的开关后发生剧情，第二章结束。



从整体上来看，本作虽然保持了系列作的传统精髓，游戏内容基本与以前的作品风格保持一致，但作为一款移植自PSP主机的游戏，游戏中还是存在着这样那样的问题，不过作为PS2末期难得的经典系列新作，系列的FANS和喜欢动作游戏的你还是值得一玩的。 □文/龙马

经典移植作品再显光辉!!

3 Kalidon星球



11.换回控制瑞奇，先沿着路走于平台上发生剧情，在竞速比赛中拿到第一得到关键道具，在赛道的大门处使用道具，之后通过滑行通道，注意躲避障碍物和红色的指示牌。

12.在工厂内乘坐电梯往下降，出现敌人后要全灭之才能继续往下降，3个炸弹后要及时跳到旁边的平台启动电脑，然后迅速跳回上层继续前进，进入重力装置后向前连续跳跃后进入游戏第一个BOSS战。

13.BOSS大猩猩，攻击方式比较单调，不过要小心它体力低于一半时攻击会变得很疯狂，地震攻击要跳跃躲避，之前购买的火焰枪会对其有特效。战胜后发生剧情，第三章结束。

4 Metails星球

14.再次改为控制叮当，先是一个迷你游戏，对付3个对手，将他们的体力减为0即为获胜。

15.剧情后一路前进，站在尽头发光的仪器上面后身体变大，进入宇宙。

16.3D射击的迷你游戏模式，X和○键是机枪射击，□键为发射导弹，一路闯关杀将之后会迎来BOSS战。

17.NOSS会铺天盖地地进行子弹扫射，体力低于一半时会发射导弹和子弹一齐进行攻击，最好采取围着BOSS转圈的方法来攻击，尽量减少损失，战胜后到达终点结束第四章。

5 Dreamtime恶梦

18.来到瑞奇的梦中，剧情后身在一个莫名空间内，一路前行到达第二个空间中段，同样还是要用食人花跳到对面来继续前进，小心会即死的光线，之后在圆形平台上干掉3个电锯男后会有剧情。

19.继续前进打烂前面的镜子，经过一段左右跳跃到达的高台，在全灭敌人之后走进黑雾发生剧情。

20.瑞奇手中的枪被毁掉，在没有武器的情况下面对巨大化的叮当，只需要躲避一段时间后即会发生剧情完成第五章。

6 Medical Outpost Omega宇宙基地

21.第六章一开始瑞奇身上的武器会一件不剩地被没收，需要重新取回，经过一个滑杆迷你游戏后打开大门。

22.经过几个大门在铁门前启动电脑，切换为叮当干掉不断出现的敌人防止其捣乱，然后取回所有的武器。

23.解决掉大批敌人后从墙壁爬到上方的平台尽头，剧情过后要在限定时间内逃离，

24.完事之后用左右反弹跳至高处，干掉成群的敌人后在最后一刻开船逃离了爆炸的宇宙基地。



←运用丰富多彩的武器勇猛杀敌。

7 Challax星球

25.先要与滑板小子决一胜负，赢了之后会得到一把磁铁枪。

26.乘坐飞船来到Challax星球，从旁边的仪器中进入缩小的世界，。

27.乘坐电梯到最底层用磁铁枪解开机关，将地上的磁铁转到正确的位置后大门打开。



←激烈的宇宙飞船战。

28.把食人花变成梯子爬上去，再用食人花变成的果实把铜像打到地上，从铜像处前进来到电梯处。

29.解决大批敌人后从树叶铺成的道路上快速跳跃前进，到尽头后进入与飞船的BOSS战。

30.BOSS主要利用连续激光来进行攻击，注意跳跃躲避，BOSS体力低于一半时激光还会发生变化，小兵是杀不光的不要与之纠缠。

8 Dayni Moon星球

31.这个星球分为白天和黑夜，敌人的能力也会因此而有所不同，比如那种绵羊就完全是两种性格。

32.在一间小木屋内全灭敌人，利用食人花跳到高处，就会看到那名叫LUNA的小女孩，打发一批敌人后继续前进。

33.稻草堆内会不断出现敌人，留意及时消灭掉，在对面的平台上再次遇到LUNA，躲避两架飞机的攻击一路走到尽头，跳下山崖后小心回避石头，之后进入和LUNA的BOSS战。

34.BOSS的攻击范围很大注意跳跃回避，远程攻击对其比较有效，BOSS体力低于一半后会放出毒气，但速度很慢，留意躲避不难取胜。之后剧情，叮当为救LUNA昏迷不醒，瑞奇则变小进入其体内营救，第八章结束。

9 Inside Clank叮当的体内

35.进入叮当体内后碰到一名老人，剧情后向前走一路杀敌，小心放电的敌人。

36.踩动开关启动风扇，被吹到空中，进入环行道路，利用磁铁枪把地面上的铁皮重新吸回到火炉上，进入电梯来到第二层。

37.频繁利用磁铁枪来调换地板和天花板，之后运用磁性相吸的原理解开谜题，来到最深处发生剧情，结束第九章来到下一个星球。



10 Quodrona星球

38.乘坐缩小的飞艇一路向深处前进，通过岩浆后在实验室内消灭掉大量的复制瑞奇。

39.利用凋落物体当作踮脚石前进，快速用反弹跳到高处，在下方再次对付大批复制瑞奇。

40.走到尽头踩下地上红色的机关开启隐藏的门，前进到深处后会有限时战斗，面对海量敌人的围攻要坚持3分钟，之后剧情。

41.不断躲避巨大化的Otto的攻击，抵达终点后操作叮当进行最终BOSS战。

42.最终BOSS分为两个形态，第一形态会飞在空中发射导弹，小心点不难躲避，跳跃起来用导弹对BOSS攻击可将其击落在地之后近身猛攻会造成很大伤害，不一会即可解决。第二形态后BOSS缩小，身上会出现防护罩，要先用枪攻击护罩使其暂时消失，之后攻击本体即可对其造成伤害，尽量稳扎稳打，最后成功击破之迎来圆满的大结局。

本作存在着多人游戏模式虽然可以两人同乐，但因为某些设计原因并不十分有趣，闲暇时玩一下即可。

PS2	本刊译名：拉切特与克拉克5 尺寸事件				EVERYONE E ESRB
	SCEA	29.99美元	2008年03月11日		
ACT动作	DVD-ROM	美版	1-2人	339KB	

超熱血高校くにおくんドッジボール部

CHO NEKKETUKOUKOU KUNIOKUN DODGE BALL

热血系列是FC时代不朽的经典，无数的大作涵盖了从动作到乱斗再到各种运动的多个领域。与FC时代同期或者稍微之后一点的时间里，这一系列也在GB、SFC和MD等主机上再度推出过不少好的作品。然而再往后，热血系列的游戏便越来越少，我们只有在任天堂的掌机上才能断断续续地看到一些新作，或者是复刻作品。本次的《超热血高校国夫君 躲避球部》是以当年的FC版为基础，但绝对不是复刻，而是绝对意义上的新作，因为无论是模式还是内容上都非常丰富。□文/小沛

NDS	本刊译名：超热血高校国夫君 躲避球部				CERO A
	ARC System	4800日元	2008年3月19日		
动作体育	卡带	日版	1-8人	64Mb	

POINT 主模式“远征试合”

战斗指南：A和B键都可以捡起地上的东西，按B能扔出去，按A是吃或攻击，地上的箱子炸弹之类的可以用Y键踢过去攻击。大型物品、食物和香蕉皮不能踢出去。另外，还有一些较为复杂的东西，我们在后面解释。

在这个模式中玩家一共要经过9场比赛才能通关，除了最后一场的比赛场地和对手固定是美国之外，其他都是随机产生的。玩家可以选择自己喜爱的国家队进行游戏，其中有中国、美国、德国、意大利、法国等多达20支国家队，几乎所有耳熟能详的国家都在这里了。玩家在比赛获胜后可以买一些增加优势的装备。



→法国队的必杀绝技就是巴黎铁塔，威力方面虽然一般，但观赏性还不错。



←使用必杀技时需要用到下面的触摸屏，其余都是按键操作。

比赛第一友谊第二的超热

躲避球在国内并不太流行，但在日本等地却有着一定的群众基础，更因为它规则简单，比赛过程有趣，因此更是中小学生们经常组织的运动。本作中的躲避球和现实中有着非常大的差异，然而规则却出奇的简单，就是要把对手全部击倒即可，而且不但是用球，连拳脚和道具都可以使用。这在现实中简直太不可想象了，因为真实比赛都注重安全第一。而在本作当中，千万不要客气，使出最狠的招式大胆地攻击吧！

1 热血系列的最新篇章

自1987年热血系列的首部作品《热血硬派》亮相任天堂FC主机之后，该作立即因其Q版的人物设定、搞笑的表情刻画、丰富的必杀动作赢得了无数玩家的赞誉。而之后所推出的《热血运动会》、《热血躲避球》、《热血篮球》、《热血足球》等等一系列作品也都盛行一时。如今，ARC System公司决定将这个经典系列中的《热血躲避球》重现于任天堂的NDS之上，并且支持最大8人进行连线对战的新版《热血躲避球》在乐趣方面更是大大超过了以往。此次完全重制的《热血躲避球》活用了NDS主机的双屏幕特性，上屏为比赛画面，下屏则为设定及使用角色必杀技。玩家需要在多个高校中选择自己喜欢的队伍，并在多个游戏模式中进行战斗。既然属于“热血”系列的正统新作，那么，系列中所含有的暴力成分依然被承袭了下来。玩家除了用球对对手进行攻击外，还可以使用拳、脚、石块、铁链、棍子等多种凶器战斗。同时，游戏中也提供了100多种不同类型的必杀技用来击溃对手。不过，这个游戏的模式选项和战前准备都是日文，很多玩家大概会觉得非常头痛，所以我们本次会为大家详细介绍这款游戏的模式和其他要点。



←选择不同队伍会有很大的差别。

→比赛的关键是成功发射必杀，依赖普通攻击是不会奏效的。

POINT 对抗试合

在这个模式中不能买道具也不能使用装备，但是玩家可以选择自己在远征试合中锻炼的队伍，继承经验和级别。对手不是随机的，而是由玩家自己手动选择的，比赛场地也是由玩家选择，有9个比赛场地。没有经过训练的球队永远是5级，当玩家自己训练的球队级别非常高时会觉得对手超级弱小，笔者认为对手不能根据自己球队的成长而成长是本作的一大缺点。在这个模式中可以通过无线网络支持二人连线对战，也可以带动一台没有卡带的玩家进行对战，总之是比较有意思的一个模式。





↑这样火爆的比赛充满了不切实际的想象力，但确实很有趣。

POINT 基本游戏选项

一进入远征试合首先选择自己喜爱的球队，然后是选择难度：简单（やさしい）；普通（ふうつ）；难（むずかしい）。在这里确定难度之后就不能改变难度了，当然打穿一次重新打时可以改变难度。之后进入赛前准备画面。商店（ショップ）：在这里可以买到各种装备，初期只是加一些普通属性，游戏后期会有很多加特殊效果的装备。装备（そうび）：买完装备后放到球队队员身上，每名队员仅可以携带一个装备。站位设定（ポジションせってい）：比赛时己方场地上有4名队员，对方场地外围有3名队员，玩家在这里选择队员站在什么位置。热血特技（ねつけつバ　スト）：比赛中玩家接住对方的来球，或者用球击中对手，屏幕上方的热血值就会增加，当增满时触摸屏中间就会出现“热血”二字，点击就可以发动特技。特技有四种，稍后会向大家详细介绍。**オブジェクト**是场上是否出现道具。**パンチ・キック**是是否可以直接使用拳脚攻击。最后一个**メインメニュ**是退回首页菜单。





血躲避球

POINT 放课后社团活动

这个模式就相当于大乱斗模式，玩家在选择自己喜爱的球队之后从7名队员中选择一名参加比赛。同样也是不能买道具也不能使用装备，选择锻炼的球队会继承级别。比赛场地为放学后的校园操场，无边无界无底线，但是跑到左右两头会撞到屏幕边。背景是学校的教学楼，窗口有个美眉探出头不知道在看着谁，操场边还有一只小白狗，会沿着边线跟着球跑，非常有趣。这个模式支持最多8人同时比赛，并且可以带动8台没有卡带的玩家一起玩。这个模式算是为游戏增添了其他方面的乐趣。

部室：玩家可以在这里打造属于自己的队伍，然后在之前的三个模式选择球队时就会出现这只队伍了。玩家只可以从各个队伍中选择7名队员，不能对他们的必杀球和人物属性进行修改，并且所有人物的默认等级是1



↑本作中每个国家队的场景都有明显的特色，这就是中国队的场景，在木筏上而且还有酒缸……



1 特殊装备的隐藏属性

所有装备都有一个看不到的属性——耐久，装备在使用一段时间后就会损坏消失，基本上便宜的低级装备耐久高，而越贵越高档的装备很容易损坏。但同一种装备只能买一个。



↑把球变大，然后逐渐分裂，这个招式似乎是在球上做了手脚。



2 关于释放必杀球攻击



↑冰天雪地也可以开战！

↓将乱斗进行到底吧！

7名队员的必杀球各不相同，特点伤害效果各有千秋，但释放方法是相同的，分为陆空两种。助跑5步投球就是必杀球，6到9步之间是高速球。空中必杀球的释放方法非常简单，只要助跑起来跳跃至最高点投球就是必杀球了。

3 关于各种球队的特点

除了必杀不同外就是队员属性不同，最明显的体现就是血量，玩家可以看出中国队血量和美国队的差距，即便把中国队练到顶级20级，但是血量还没有5级的美国多。其他属性体现并不明显，推荐新手选用美国和冰岛。



↑中国的熊猫终于出场了，把所有人都滚倒吧！

4 关于商店可购买的道具

随着玩家获得一场场比赛的胜利商店里的装备就会越来越多，当然价格也是越来越贵。有很多极度变态的装备要在通关多次后才能购买，比如**ひっさつマスター**，带上这个装备的队员只要出手就是必杀球，当然价格要20000元才能入手，也算是一分钱一分货吧！



←多国联合大赛的场面。

→果然还是比赛第一啊！

2 热血特技的使用心得

四种特技效果不同，基本上常用的就是ちょうひっさつ（超必杀）特技了，无论用什么样的攻击，只要在热血值完全消失之前击中对手，就是一击必杀，但是特技时间非常短。反正只要碰到一个人就杀死一个，所以要尽量使用可以在对手区域多转会的必杀球。例如中国队つぁおわん的空中必杀球。ハイパーアーマー（超级护甲）特技也算是比较实用的特技，发动后被对方击中只掉1HP，无论是什么样的必杀，这个特技是ちょうひっさつ（超必杀）特技的克星。ハイダッシュジャンプ（超级跑动跳跃）顾名思义就是跑动加速跳跃变高，看似用处不大，但是当比赛场地是印度或者肯尼亚的时候，队员跑动非常慢，先用必杀球把对方球员打到我方场地，然后用特技，你移动速度非常快，可以让他站不起来一直用球打他把他憋死在我方场地。スーパーキャッチドッジ（超级接球躲避）特技延长了接球和蹲下的时间，这是一个很多余的躲避技能，笔者从来不按A键躲避，你躲过去了，可是你的白痴队员不会躲，所以来球全部是接球。



↑整个比赛过程就是在比拼各家的必杀球技。

←集中攻击成堆对手效果奇佳。

充满幻想的明星赛已经拉开帷幕——SEGA SUPERSTARS tennis



《世嘉全明星网球》很显然是借鉴了马里奥运动系列的模式，用旗下的明星进行体育运动。不过从中我们会发现，世嘉的明星外观反差较大，有的可爱，有的则接近真实，而且所谓"全明星"也有些牵强，因为里面有很多人我们都不知道名字。抛开这些不说，就游戏素质来看，本作在主要的比赛项目上做得还不错，舒适的手感和简单的系统，包括优美的场景，这些像极了任天堂的要素果然很有魅力。 □文/小沛



索尼克

速度型选手，尽管他的行动速度在比赛中表现得不是那么明显，但发动必杀时的球速确实很快。索尼克的必杀是让球快速飞出，并且在空中疾速折弯。虽然没有什么附加的效果，但仅凭球速快和落点不明确就足以得分了。



艾艾

旋球高手，并不是指本身的球路多么刁钻，而是它无耻的必杀技。很简单，就是一个超大的弧线，然后横向飞出场外，得分机会极高！而他个人的能力很一般，个子小使得接球范围窄，还有力量小、速度慢，所以就靠必杀吃饭了。



梦精灵

全能型，各方面都较为均衡，其实也就是说他哪方面都不突出。必杀技就是击出像弹簧一样在空中旋转的球，这个球并不难接，但接住之后你会被迫"瞬间移动"，如果抓住这一特性的话，就可以随意使用吊球的打法了。



舞拉拉

控球型选手，也就是击球角度控制比较好，但动作速度较慢。她的必杀技比较无聊，就是球在空中写出一个5的数字，刚开始觉得有点眼花缭乱，但其实这个必杀很好对付，每次的落点都差不多，别被前面的路线扰乱就行。



毕特

速度型的变态选手，为什么称之为变态，就是因为他的取胜并不是靠自己的能力，而是请求场外帮助。毕特的必杀技不但可以使球在空中折弯，而且依照场景不同周围会出现不同的干扰，最夸张的就是一排橄榄球员朝你撞。



阿米戈

个子较小的他居然是个力量型选手，在比赛中也很难发现他的这个长处。而且他和艾艾有着基本相同的弱点，以及都拥有超强的必杀技。他的必杀是让球在满场乱飞，而且场地中会出现很多沙锤来干扰对方，绝对万无一失。



泰尔斯

这个旋球高手就非常名副其实了，因为他在普通击球的时候都会略微带一点曲线。而他的必杀技更是天旋地转，让球像龙卷风一样卷上天，然后再突然被甩出去。并且如果你接了球的话连自己的身体都要跟着转上好几圈。



艾格曼博士

与其说他是力量型，不如说他是暴力型选手，因为他在比赛中可以使用武器！当然平时是不会那么嚣张，可在他使用必杀的时候，虽然球路不变，但会同时发出4个刺球，被刺球击中的话会有短时间的麻痹效果。

激烈的对战 全明星总动员



《世嘉全明星网球》这个游戏非常适合多个人一起游戏，因为就目前Wii上的网球游戏来看，本作绝对是此类的佼佼者。无论手感还是系统，都会为游戏的过程增添很多乐趣。不过这个游戏还是有不少令人遗憾的地方。首先是在小游戏方面，本作为了突出"网球"这个要素，硬是将一些不太适合的游戏规则也和网球扯上关系，这使得小游戏在乐趣方面大打折扣，而且操作感也非常差。另外就是难度太低，这里主要指的是接球时不用跑位十分准确，离球还有半个身位的时候就能挥拍接球了，因此不太容易漏接调球。

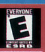
System 系统模式和操作方法

《世嘉全明星网球》这次几乎是全平台制霸，而Wii版是操作方式最复杂的一个。本作的Wii版一共有3种操作方式：1、单手柄感应式操作，也就是仅仅用右手。这种操作方式不需要你控制角色的行动，都是自动去接球的，所以难度稍微低了一点，而且感觉过程有点单调。挥手就是击球，按A是上旋，B是下旋，AB一起按是发动必杀技。2、双节棍操作。这是我认为最舒服的一种，角色的行动是靠左摇杆来控制，并且在击球的时候可以用摇杆来控制球路，这在单手柄玩的时候是不可能实现的。而其他的键位设定和单手柄相同。3、单手柄横握方式。这个操作方式比较传统，但因为十字键和其他按键稍小，所以手感不是很好。在这里A键变成了发动必杀，1是上旋，2是下旋。综合以上三种操作方式的舒适感，当然还是推荐第二种啦。

关于本作的隐藏要素，玩主要模式的话，每过一关都会出现新的小游戏。而在隐藏角色方面，除了原来的八个，还有相对应的八个隐藏人物可以使用。这八个隐藏人物和他位置上面的角色能力相近。



↑本作要想获胜的话，仅仅靠一般技巧还是有点麻烦。

Wii	本刊译名：世嘉全明星网球			
	SEGA	39.99美元	2008年3月18日	
体育竞技	DVD-ROM	美版	1-4人	一格



A.C.E.S.系统详细说明



"Advanced Combat Enhancement and Specialization（简称A.C.E.S.）"系统是本作中新增的一个系统。

游戏中几乎每个行动都会让你的角色获得经验值，而爆头、狙杀、消灭掩体后面的敌人、以及做出高难度动作都会得到额外的经验值，就算是队友消灭敌人也能让你得到经验值。随着经验的积累，人物会不断的晋升，从最低级的二等兵到最高400000点经验的"精英"。军衔的提高可以获得新的护甲和迷彩，最高级别的军衔还可以让玩家我们自己设计人物的迷彩。

除了通用的经验之外，我们还会在游戏中获得三种专业化的经验值，主要是通过使用特定的方法消灭敌人来获得，这些特殊经验值可以帮助人物更好地适应玩家的游戏风格。第一种专业是狙击手，游戏给予狙击手的奖励是狙击步枪和其他高精度枪械。第二种专业是近距离作战，奖励基本上是冲锋枪和霰弹枪。最后一种专业是攻坚，这种专业获得的武器主要是突击步枪和轻机枪，最终的奖励是一面盾牌。



基本操作介绍

按键	指定说明
LB	奔跑/锁定敌人
LT	掩体躲避
RB	短按是快速切换夜视仪或热能仪，长按是菜单切换
RT	射击
A	确认/决定/下移动指令
B	投掷手雷、烟雾弹等
X	装弹，长按可设定武器模式
Y	短按是快速切换武器，长按是调出菜单选择武器
↓	小队指令 跟随/待命
←	小队指令：隐秘行动，闪光雷+冲入/进攻模式：爆破门+突入/绳索模式：向上方前进
↑	小队指令：普通开门+清理敌人/绳索模式：窗口进入
→	小队指令：隐秘行动：烟雾弹+冲入/进攻模式：手雷+突入/绳索模式：向下方前进
L3	站立/下蹲/绳索模式转身
R3	普通射击模式/精确射击模式
BACK	控制开火策略，weapon's free或者returnfire only
START	暂停/菜单

彩虹六号维佳斯全部成就开启方法。

成就名称	获得点数	开启方法
That Wasn't So Hard	5	任意难度下，在剧情模式的合作模式中与Bishop组队完成1个场景
Completed Pic des Pyrenees	25	任意难度下，在剧情模式中完成Pic des Pyrenees
Completed Old Vegas	25	任意难度下，在剧情模式中完成Old Vegas
Completed Recreational Center	25	任意难度下，在剧情模式中完成Recreational Center
Completed Convention Center	25	任意难度下，在剧情模式中完成Convention Center
Completed Theater	25	任意难度下，在剧情模式中完成Theater
Completed Nevada Desert	25	任意难度下，在剧情模式中完成Nevada Desert
Completed Estate	25	任意难度下，在剧情模式中完成Estate
Freedom Shall Prevail	75	Realistic难度下，将剧情模式通关一遍
I Like the Sound it Makes	25	用散弹枪杀死150个恐怖分子
Weapon Collector	30	开启游戏中的所有枪支
Rappel King	20	在用绳子悬挂状态时杀死25个敌人
My Name is Sam	25	用安装了消声器的枪以"爆头"的方式击晕5个敌人
Gimme a High Five!	10	任意难度下，在剧情模式的合作模式中与Bishop组队完成5个场景
Here's for a Wicked Five!	20	任意难度下，在剧情模式的合作模式中与Bishop组队完成10个场景
Novice Hunter	5	任意难度下，完成第一个"Terrorist Hunt"关卡
Veteran Hunter	20	任意难度下，完成5个"Terrorist Hunt"关卡
Natural Leader	15	在至少有6名玩家的前提下，作为小队队长获得20场胜利
Extreme Hunter	50	Realistic难度下，完成所有的"Terrorist Hunt"关卡
Bring it on!	10	hardest难度下，完成1个"Terrorist Hunt"关卡
Pointman	10	在至少有6名玩家的前提下，多人模式中杀敌数量达到50
Triggerman	20	在至少有6名玩家的前提下，多人模式中杀敌数量达到150
Gun Shark	25	在至少有6名玩家的前提下，多人模式中杀敌数量达到300
Eye of the Sniper	30	在至少有6名玩家的前提下，多人模式中杀敌数量达到500

成就名称	获得点数	开启方法
Don't Mess With Me	45	在至少有6名玩家的前提下，多人模式中杀敌数量达到1000
Ace of Spades	15	在多人模式中，以不死状态连续杀死5个敌人
The Ace Always Wins	5	在ONLINE模式中赢得第一个等级比赛
Double or Nothin'	10	在ONLINE模式中赢得2场等级比赛
Three of a Kind	15	在ONLINE模式中赢得3场等级比赛
Royal Flush	30	在至少有6名玩家的前提下，取得100场对抗比赛胜利
The House Always Wins	15	在至少有6名玩家的前提下，自己建主机并且获得10场胜利
My Hero!	10	在至少有6名玩家的前提下，"攻防模式"中救出所有的人质10次
Kamikaze	10	在至少有6名玩家的前提下，"攻防模式"中成功安装和引爆10枚炸弹
Demo Expert	10	在至少有6名玩家的前提下，"攻防模式"中成功解除10枚炸弹
Covert Ops Specialist	10	在至少有6名玩家的前提下，获得10次特殊道具
Cluster Bomb	10	在至少有6名玩家的前提下，一次爆炸炸死3个敌人
Sidearm Frenzy	25	在至少有6名玩家的前提下，用手枪杀死100个敌人
Come Closer	20	在至少有6名玩家的前提下，用散弹枪杀死100个敌人
Spray and Pray	15	在至少有6名玩家的前提下，用冲锋枪杀死100个敌人
Short Controlled Bursts	15	在至少有6名玩家的前提下，用突击步枪杀死100个敌人
One Shot, One Kill	30	在至少有6名玩家的前提下，用狙击枪杀死100个敌人
Machine Gunner	20	在至少有6名玩家的前提下，用轻机枪杀死100个敌人
Private First Class	10	军衔达到"Private First Class"
Officer	30	军衔达到"Officer"
Elite	50	军衔达到"Elite"
Haute Couture	10	创造自己的自制伪装
True Identity	20	通过"Xbox Live Vision"创造一个角色

POINT 常用技巧和重要系统

○**小队系统：**本作的小队系统非常出彩，战术安排得当的话会让战斗更加轻松，所以熟悉小队系统是很有必要的，通过方向键可以切换小队队员的作战模式。不过从小编个人的实战经验来看，虽然队友帮助很大，但是其有较低概率被卡住动弹不得，而如果下一个场景必须由这名队员开启的话，那就只能抓瞎了－－

○**入门系统：**在可打开的门或入口时，在画面出现提示时按A键，队友就会进入战术入门状态，左下角的三个图标分别对应方向键的←↑→，在锁定敌人的情况下会按锁定次序优先攻击敌人。

○**地图：**地图会显示发现的敌人，不过敌人隐蔽起来就显示不了。在地图上也会详细的标出目标地点，掩体以及可以下绳的地点等。只有红色的目标才可以攻击，白色为平民，绿色为我方成员，不要误伤。

○**窥镜：**在门前把准星对准门下就会出现SNAKE CAM的选项，可以方便地观察屋内的情况。

○**自制角色形象：**玩家可以通过摄像头来制作自定义的角色形象并在游戏中使用。

□文/北斗

X360	本刊译名：彩虹六号 维加斯2			
	UBI SOFT	59.99美元	2008.3.18	
第一人称射击	DVD ROM	美版	1-2人	168K

4 IV

说到“4”这个数字，似乎不论是在汉语还是在日语中都不是什么吉利的数字，究其原因，似乎还是因为其发音与“死”相似吧。而具体到游戏业方面，似乎“4”也成为了许多系列作品的分水岭，不少名作就止步于4代之前；对于那些已经跨过或者是即将跨过这道门槛的作品来说，如果我们仔细加以分析和研究，就会发现在它们身上有着许多看上去似乎毫无联系的共通点。不同厂商、不同制作人在面对“4代”这个令人头痛的挑战时所采取的应对措施可以说是各显神通，实践也已经证明，“4代目”并非真是不可跨越的。那么，这次就让我们一起来看看围绕游戏中的“4代目”的种种趣事吧。 □文/小沛、北斗

Secrets about "4"

制作系列第4代作品的难处

虽然出到N多代都还在继续的游戏系列数量并不能算少，但是N大于等于4的系列作品数量实际上并没有人们想象中的多。一般来讲，系列第一作是最为重要的，如果首部作品都没能打动玩家、在其心中留下印象并吸引其关注下一部作品的话，那么别说是第4代，能否出第2代都已经是个问号了。

而在游戏业界中，一般而言，大多数系列作品的2代和3代都是在之前的基础上进行改进和完善，但是经过了3代的演化之后，实际上已经是一个相对成熟的系统架构了。到了第4部作品，就已经很难再在之前的游戏世界观和游戏系统上有所突破，但是作为系列的“最新作”，却也不能随随便便在细节方面改动一下就那么推出，毕竟玩家们可不是傻子，如果是这样敷衍了事的话，那么即便是对该系列有着很高的热情，也不会买账的。何况能够坚持出到第3代作品，那么这个游戏系列本身肯定还是质量不错、获得了玩家认可的，对于制作方而言，同样也是自己心血的结晶，谁都希望能够将其发扬光大而不是砸在自己手里吧。



←《异度传说》系列目前出到了第3作，至于第4作的推出还是遥遥无期。

对于许多系列作品而言，到4代的时候，如何在继承前几作风格和基本系统的基础上做出有效且吸引人的改变也是对制作人功力的考验，其艰难程度不难想象，所以有很多名系列的游戏只出到了第3代就告终结了。

只出到3代就告终结的系列作游戏

《格兰蒂亚》系列　《疯狂出租车》系列
《真女神转生》系列　《异度传说》系列
《VR特警》系列　《职业棒球创造》系列

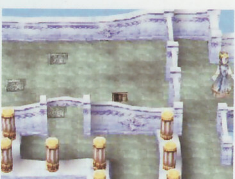
Practice Mode

关于游戏三部曲这一特殊现象

用三部曲的形式，将一个主题叙述完结，其实不只是在游戏之中，很多电影和小说也都采用了这个方式。这种手法在古代就存在于很多话剧中，从故事的开始、展开、收尾，三部曲的形式可以说已经成为讲述故事的法典。

同样，这种三部曲设定的做法在游戏中也是非常盛行的。特别是近几年来，不知是否受电影《骇客帝国》三部曲的影响，如今的许多游戏、特别是欧美厂商制作的游戏，也都往往在最初就已经将其设定为“三部曲”这样的架构了。应该说，经过了这么多年的实践证明，“三部曲”的形式已经被证明是一个很好的节奏和架构了，少了会让人感觉意犹未尽、多了则有可能产生狗尾续貂的反效果。在如今的知名系列作品中，有不少尽管已经出到很多代续作，但实际上确实以“三部曲”的形式来不断推陈出新的例子。





←去年年底在NDS上发售的复刻版《勇者斗恶龙4》，销量和评价都很不错。

其中最著名的应该就是有着日本国民RPG称号的《勇者斗恶龙》系列了，其第1代、2代、3代被合称为“罗特系列”；第4代、5代和6代则被合称为“天空系列”。不过，最新的第7代和第8代无论是从故事上还是系统上来看，似乎都没有什么特别的关联，莫非，DQ以前那样的三部曲式设定已经被如今的自由发展所替代？

小编乱弹 关于4代……



小沛■最近有什么值得特别关注的么？

著子■去年年底发售的NDS复刻版《最终幻想4》相当有诚意，特别是新增的特技学习系统，让人有焕然一新的感觉，在下已经将其彻底完美了。

北斗■说起来，《勇者斗恶龙4》也是卖得相当不错。虽然DQ4在系列中的口碑比巅峰的DQ3要差一点点，但是个人还是相当喜欢这款作品的。当年在还处于准日文盲的时候就独自将本作打穿了N遍，这次的NDS版也制作得相当不错，PS复刻版的要素都被保留了下来。

小沛■这两作可以称为RPG的两大巨头了，不过两个系列发展到4代后，都发生了一些变化，让人印象深刻。

七曜■仔细想一想，好像系列作出到第4代都会发生很大的变化，好像是这样。

著子■恩，是啊。能出到4的肯定都是高人气的游戏，不过从第4代开始，一般都会跳出本系列一贯的旧有风格而寻求变革。

北斗■我想这对制作方来说也是一个很头疼的问题，毕竟经过了前几代的发展，系列的基本特色已经得到了确立，同时也得到了众多玩家的肯定，如果随随便便就进行变动的话，那岂不是很有可能吃力不讨好？

著子■确实如此，不是每次都能够成功讨好到玩家的。这么多年来，也有许多改革失败而遭到玩家指责的例子。

小沛■既然这样的话，那为什么大家仍然会在第4代作品中采取如此大的改变呢？不如像之前的几代那样，逐步对前作的不足进行改进，同时再推出一些新的要素进行试验呢？对游戏厂商而言，这样好像更保险吧。

北斗■实际上，所谓的“4代变革”也有用到你所说的那些手段，只不过更加“激进”一些。

七曜■个人感觉“三部曲”这样的架构似乎更好。以前有很多文学名著好像都有采用“三部曲”一类的手法，就连最近的电影也都是些“XX三部曲”之类的设定。

著子■所以说一个统一世界观的RPG游戏一般都是以某某三部曲的形式出现，也许也是因为这个原因吧。

小沛■也许并不是真想重新构筑一个全新的游戏，毕竟前几作那么辛辛苦苦打下的良好基础应该都是宝贵经验的总结和积累吧，如果全部推倒重来，那岂不是让人吐血？

北斗■事实上，并不是真的“推倒重来”吧，只不过到了第4代中，变革的动作比前几作大许多而已。其实制作方也是挺无奈的吧——虽然想逐步进行改进，但实际情况却是尽管许多玩家仍然喜爱这个系列，却在接连的3部作品之后感到有些审美疲劳了吧？如果再不做大的变革，恐怕到了第4代时就会失去许多支持者。

著子■越来越有意思了，我真想进一步了解各个游戏系列的第4作的详细情况了。

小沛■是啊，似乎很有趣的样子，是个不错的题材，那么谁去调查呢？

（众小编的目光聚焦在某人身上）

小沛■明白了……我去吧……七曜、北斗、著子：拜托了！（幸灾乐祸状）

4 什么地方改变了？变成什么样子？

改革的第4代们集聚于此

下面就是关于游戏系列第4代的详细调查报告，小编们将这些变化很大的众多游戏进行了归类，并因此发现了隐藏在背后的一些共通点。当然，这次我们调查的对象只限于系统正统的第4代作品，像是外传这样的作品是不在本次调查的考虑范围之内的。

Part 1 针对游戏系统进行全新的变革

继承了前几作中的世界观和游戏类型，但是在追加了新的游戏系统之后，使得游戏性发生了很大的变化，给人一种焕然一新的感觉，其中，使用全新游戏系统的也不在少数。不过尽管这些全新的系统也有很多成为以后系列作的模板，但是仍旧不能逾越初代系统所创下的光环。但是，这些作品通过变革系统的方式将系列延续的目的，确实是成功地达到了。

本形式的例子

实况棒球4■主机平台升级为N64，游戏中棒球棍全部3D化，连球场也由以前的四方形变成了椭圆形。

生化危机4■由镜头固定的视角变为显露玩家后背的类似TPS的视角。

VR战士4■加入了卡片系统和联网模式，可以记录自己的战绩和取得的物品。

噗呦噗呦4■每个任务都可以使用特技，而且在剧情模式中，打倒敌人后舞台会发生变化。

代表作！最终幻想IV

主机平台由8位的FC红白机变为16位的超任SFC，《FF》系列的转型之作，加入了输入指令后显示待机时间的ATB系统，并被以后的系列作品所采用，本作由此成为《FF》系列最值得一提的作品之一。这种加入时间槽要素的即时战斗系统使得枯燥的RPG战斗变得紧张刺激，并获得了玩家们的一致好评而沿用了下去，被视为FF系列的重要象征物。本作也是单机FF系列唯一一作同时五人组队战斗的FF。



引入ATB系统 开即时战斗先河

↑ATB系统，作为特殊的游戏系统出现，并且在后续的历代作品甚至是其他游戏中大量出现，可以说非常成功。



←2007年12月28日在NDS主机上发售的复刻版，ATB系统得到进一步进化，其他方面也做了不小的改进。

Part 2 换汤不换药：改头换面

在这次的调查之中，我们发现，有很多3代以后推出的续作虽然是正统的后续作，但是却并没有被冠以4代的称号，而是被制作方作为全新的后续游戏推出，但是在玩家看来，仅仅是名字不同罢了。无论是从世界观、游戏方法等其他细节来看，这些所谓的全新后续游戏本质上仍然是标准的4代。



←《狂野历险 四度引爆》只是叫法发生了变化。

代表作！超级马里奥世界

众所周知，这是《超级马里奥》系列的第4部作品，与SFC主机一起于1990年11月21日同步发售，发售后的口碑相当之好，对主机的推广、普及起到了至关重要的作用，游戏的系统仍然沿袭了前作，由于主机的升级，画面质量和音乐效果大大提升，另外，在之后的很多游戏中担任主角的耀西，也在本作中初次登场。当年本作在SFC上的人气也是非常的高。尽管本作的标题没有采用《超级马里奥4》这样的形式，不过相信没有人会对此有疑义吧。



硬件升级为次世代后，游戏发生巨变

在那些长寿的游戏系列作中，有很多是延续到了次世代游戏机上的，当然这其中也有一些就是4代的作品。由于客观条件上主机性能的大大提高，游戏的质量也发生了很大的提升，而其中也追加了不少之前的系列作品所不能及的大容量要素，可以说硬件的提高促使了4代的大幅进化。

在次世代主机上发布的系列第4代作品

皇牌空战4（NBGI） 圣剑传说4（SQUARE ENIX）

死或生4（TECMO） 最终幻想4（SQUARE ENIX）

前线任务4（SQUARE ENIX）



↑AC4不仅画面变得更加漂亮，很多游戏还加入了精美的CG片段。

4代的小插曲

在对游戏的第4代作品进行调查时，我们发现了一些有趣的知识，当掌握这些后，您必将成为游戏知识的4代达人。

○罗马数字IV

虽然都是第4代作品，但并非所有的第4代都是用阿拉伯数字"4"来加以标记的。相反，不少游戏的标题经常使用"II"、"III"、"IV"、"V"来代替2、3、4、5，其实这些都是罗马数字。最初，这些数字是古罗马的农耕民族为了记住羊的数量而用木棍在地上拼成的。它的产生晚于中国甲骨文中的数码，更晚于埃及人的十进位数字。至于为什么许多厂商都更加喜欢使用罗马数字而不是阿拉伯数字来命名，或许只是制作人的偏好？

○"IV"在"III"之前发售

4代先于3代发售？这怎么可能？也许会有人马上如此反驳，然而实际上，在y游戏业界中就存在这样的例子，而且还不止一例。



人气游戏《天外魔境》系列的第1作充分利用了CD-ROM的超大容量，而成为话题，并博得好评。系列的第4作《天外魔境 第四默示录》发售于1997年1月14日，而第3作《天外魔境III NAMIDA》则于8年后的2005年4月14日发售，虽然发售的时间上有颠倒，但是《天外魔境III NAMIDA》确实是第一个三部曲的完结篇，而《天外魔境 第四默示录》讲述的则是一个全新展开的故事，在沉寂多年之后的2003年，《天外魔境III NAMIDA》的制作开发终于展开，制作人要为之前的故事写上一个完美的句号。

《天外魔境III》最初的计划是于HUDSON所推出的PC-ENGINE SUPER CD-ROM上制作，后转移至PCE的后继机PC-FX，但因为PC-FX销售失利，所以计划也随之搁置，直到03年才重新开始制作，原本打算PS2版和GC版同时发售，后来取消了NGC版的开发，真是纠结的一作啊……

○苦苦等待11年的第4作

有些游戏的续作要等上1到3年，这些都是比较正常的，但是也有极个别的游戏后续作制作的时间拖得极长。人气ARPG游戏《圣剑传说》系列的第4作在3代推出11年后才发售，可谓让人望眼欲穿。然而，这款让人苦等许久的"大作"最终的实际表现却令人相当的失望。

Part 3 世界不再一样：剧情创新

故事所表达的主题、故事的主角、背景舞台、游戏的故事内容等方面的改变都属于这一类。在某种意义上说，由于进行了革新，故事变得更加容易理解了。虽然本系列的骨灰级FAN可能开始时有些不习惯，但是这些变革中的受到肯定的部分都延续到了之后的系列作品中。不过通过剧情的变化来加以创新需要一个非常有力的编剧才行呢。

焕然一新后的全新剧情 就此展开全新的旅程



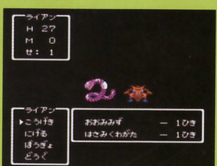


↑保持住游戏真意的同时将其放到一个全新的舞台，以新故事的形式展开，也很有难度。

代表作！勇者斗恶龙IV・被引导者

之前的前三作（也即“罗特系列”）讲述的故事已经完全终结，本作另起炉灶开创了一个新的篇章。《IV》与之后发售的《V》、《VI》并称为天空三部曲。全剧情分为5章，以小说一样的形式将故事次序展开，充分表现了《勇者斗恶龙》式的气势，也使本作成为同类型转型作的代表。


↑之前是一年一部，4的推出经历了两年。


↑系统部分加入了AI战斗和马车等新要素。

变化3的主要作品

逆转裁判4■随着开庭铃声的响起，主人公变成了新角色，故事的舞台则是《逆转裁判3》第5话7年后的世界。

使命召唤4■3代之前的舞台都是第二次世界大战，本作则以近代战争为表现的主题，战场也变成中东和东欧。

幻想水浒传4■由于故事的舞台是距第1代150之前的世界，所以前3代中涉及的人物基本上没有登场，首次为角色进行了配音。

火炎纹章 圣战的系谱■世界观焕然一新，成为本系列作品的创新之作，故事的舞台是想借助“圣战”而再次取得和平的尤古多拉尔大陆。

值得期待的第4代作品

尽管对应的主机、发售日期等情况尚不明了，但是阔别十年的最新作《街头霸王4》、令人期待的《星之海洋4》都成为大众翘首期待的作品。这些值得期待的第4代作品中，基本上都是以PS3或是XBOX360这样的次世代主机为预定发售平台的，毫无疑问，借助次世代新主机强大的硬件性能，其在画面等表现形式上将会有质的飞跃。无论怎样，这么多的“4代目”大作，真的是让玩家们都相当期待呢！

预定发售中的主要游戏

星之海洋4（SQUARE ENIX）
街霸IV（CAPCOM）
灵魂能力IV（NBGI）
合金装备4（KONAMI）

期待的“4”将陆续登场


↑在次世代主机上预定发售的后续作品，究竟会发生怎样的变化呢。



○画上句号的《IV》

FC上最后发售的是什么游戏呢？不知道还有没有玩家记得？答案就是《高桥名人的冒险岛IV》，一个游戏系列的第4代作品，为这个曾经构筑了游戏文化的主机画上了完整的句号。还记得当年这个可爱的“小野人”在小岛上的神奇冒险吸引了相当多的我国玩家乐此不疲，特别是众多隐藏要素的发掘更让人成就感倍增，用这样一款神作，来拉下我们美好FC时代的帷幕，的确是相当的合适。

○作为4部曲完结篇的第4作

一般的系列作品都是以3部曲的形式出现，但是也有例外。例如1993年MD上发售的《梦幻之星 千年纪的终结》就是与之前的前三作组成的4部曲，在本作中，《III》代之前的人物几乎全部登场，华丽的战斗画面以及可搭配出众多合体技的特技系统，再加上优秀的剧情，这些要素共同将本作打造成为MD上最伟大的RPG游戏。后来国内的外星科技公司曾经推出过逆移植的FC版《外星战士》，就是简化后的中文版《梦幻之星4》。



○《SIMPLE》系列

虽然与这次的主题有些不搭调，但还是值得一提，d3p的《SIMPLE》系列是作品数量最多的系列游戏。不管是《SIMPLE1500》系列还是《SIMPLE2000》系列，每个系列都出到了100代以上。经过调查，《SIMPLE1500》系列的第4代作品是《黑白棋》，另一方面《SIMPLE2000》系列的第4代作品是《双人麻将》。或许这些作品在国内基本无人问津，但对于这一“特殊群体”中的第4代，多少还是可以提一提的。

小编乱弹 调查结束后，“4”的话题继续……

看完调查结果后的小编们……

小沛■看完以上的调查结果，感觉如何？

北斗■小沛同学真是辛苦了，顶着那么大的沙尘暴四处奔波，回头给你发个奖状吧……

著子、七曜（点头）：辛苦辛苦！

小沛■你们……就不要马后炮了！！何况我只是在屋子里翻箱倒柜的找资料而已，不出门的话是吃不到土的吧。

北斗■言归正传。怎么这些第4代作品里都是些大作呢？莫非只要把游戏出到4，就一定能成为经典？

著子■……北斗君，你好像搞错因果关系了。首先是因为系列前几作的人气足够高、销量也理想，所以厂商才有动力将系列继续制作下去吧，如果卖得不理想的话，即使厂商有制作续集的决心，也没有足够的资金作为动力。

七曜■看了上面的报告，感觉确实有许多作品到了第4代就有很大的变化，不管是系统也好、标题也好、剧情也好，好像是突然跨出了一大步般的进化。

小沛■不过，好像也有些游戏的第4代也没有什么特别明显的变化吧？

北斗■嗯，毕竟每个厂商、每个制作人、每个游戏系列都各不相同，有大刀阔斧的改革者，也就有小心翼翼的人吧？这就是传说中的生物多样性啊！

著子■……北斗君，你好像又用错词了。

七曜■那么，变化很大的4代作品与没什么变化的4代作品的比率是多少呢？

小沛■初步调查了一下，大概是6：4左右。

七曜■那么是调查了多少部游戏得出的这个结论呢？

小沛■没有确切的记录，不过大概是50个左右的游戏，也有很多作品在4代之前推出了不少外传作品。

北斗■小沛，你怎么可以这么偷懒！区区50个游戏系列，怎么看都还有更加努力的余地吧？为什么在调查报告里没有看到《第四次超级机器人大战》？实在是太过分了！

小沛■我说……真正干活的好像只有我一个人吧！你们这群光说不练的家伙！

著子■……读者大人们，真是抱歉了，请大家无视掉上面两个家伙吧。

七曜■那么，可以下结论了，也就是说，大部分的4代作品都发生了改变，可以这样说么？

小沛■嗯，确实如此。

七曜■到第3部为止，故事已经全部完结，“4”开始讲述全新的故事，因为被前作游戏吸引，有很多FAN相当期待本作，所以绝不能敷衍了事，所以4代作品的诚意相当的高。

北斗■进行了这么详细的调查，真是辛苦小沛了，那么第4任主编应该由谁来担任好呢？

七曜■啊，当然是我！

小沛等人：啊？

著子■杂志会加页么？

七曜■当然会！

小沛■会进行什么改动呢？

七曜■嗯，这可就说来话长了……

风林■咳咳……你们几个，当我不存在吗？……不要跑！这里有两箱读者来信，罚你们今天晚饭前必须仔细看完！

已经发售的第4代、即将发售的第4代 各式各样的“4代目”们

前面我们对游戏的“4代目”这一特殊现象做了一些类似规律性的总结和分析，接下来不妨针对一些著名游戏的“4代目”做更为具体的研究。在这些例子中，有已经发售了4代但还没有出5代的作品，也有即将推出的第4代游戏；尽管它们大多数都是成功的作品，其中却也不乏失败的例子哦！

Check 合金装备索利德4·爱国者之铳

其实严格来讲，本作并不能算是“合金装备”系列的第四作，因为实际上“合金装备”系列是从MSX上的MG1代和MG2代开始的，这里我们不妨将其归为“合金装备索利德”系列，也就是MGS系列的第四作。实际上，尽管MG1和MG2这两款作品的素质确实不错而且在当时也有一定的影响，但小岛秀夫以及他最喜爱的本系列真正成名，则是从PS时代的MGS1代才开始的。



说起来，本作对众多热爱MGS系列的粉丝们而言，其最关键的地方并不在于是在PS3平台上，而是这将确实会是小岛秀夫的收山作。不同于当初制作MGS3，这次小岛是已经多次明确在公开场合表示这将会是他负责制作的最后一款MGS系列作品。尽管我们不能说没有了小岛，MGS系列就会将本作作为“完结篇”而不再推出续作，但对于很多人而言，MGS4很有可能是真正的“完结篇”了。



“潜入”可以说是本系列最核心的要素，然而在MGS4中玩家将“无处可藏”，当然，这并不是说玩家们就真的要在战场上和敌人们面对面的死磕，而是指你将置身于一个真正的广阔战场上。这次的“章鱼迷彩”有很大戏份，说白了其就是有一定局限性的隐形迷彩，从官方演示视频来看，尽管有着一些使用上的限制，仍然堪称非常强大。此外，跌宕起伏的剧情设定以及系列前几作中留下的诸多未解之谜，“都将在本作中得到解答”。那么，你是否已经准备好与SNAKE一起面对最终的真相了呢？

Check 逆转裁判4

不少系列作品都有喜欢制作“三部曲”的设定，而且这种设定在最近几年感觉尤为明显，而这款《逆转裁判4》则多少可以看成是逆转“成步堂三部曲”完结后的新作。记得官方当初在公布本作，并且宣布主角将从前三作的成步堂龙一变为新人王尼喜法介的时候，遭到了许多玩家的反对，看来成步堂这个刺猬头的人气还真是出乎意料的高呢。



其实对更换主角的做法多少也是可以理解的，毕竟在前三作中除了精彩的法庭对决之外，我们也同时见证了成步堂是如何从一个新人逐步成长为强有力的律师，这次主角的更换，或许是制作人巧舟希望大家再次体会到这种成长的感觉。不过厂商方面也是充分关注了系列的老玩家们，尽管更换了主角，但是前几作中的不少熟面孔都在本作中有登场，即便是“前任主角”成步堂在本作中的戏份也仍然颇重，特别是最后一章中那场跨越时空的调查，可以说是两个主角齐心协力才完成的。



系统方面，与GBA上的前三作相比，本作基本上没有明显变化，特别是在本作之前，曾经推出 过1代的NDS复刻版《复苏的逆转》，如果有玩过这一作的话，就更能轻松融入本作之中。唯一明显的改变，或许就是“取消”了利用勾玉的能力看穿他人内心以及“灵魂附体”之类太过玄妙的系统，取而代之的则是可以看穿对方在撒谎时不经意小动作的“见破”系统。总体来看，这款过渡之作表现还是令人满意的。

Check 恶魔猎人4

或许是三部曲之后的第四作更换主角已经成为了一种潮流？至少，像《恶魔猎人4》中这样更换主角的作品可不止一个。不过对于DMC这样的作品而言，主角个性对游戏本身的影响是比其他许多作品都要大，将主角鲜明的个性特色作为游戏卖点之一、甚至将其融入游戏之中成为一大特色，可以说是DMC系列的一大特点。所以说，虽然对于DMC系列而言，但丁或许并不能说绝对不可替代，但是突然换上一个新人来接但丁的班确实容易让系列玩家产生不小的抵触感。



说到更换主角的原因，小林裕幸曾经在一次访谈中表示由于最近几作的销售成绩没有达到预期效果，所以希望换上一个新的主角以此为DMC4注入更多的新鲜感。那么“新人”尼禄表现如何呢？客观来讲至少没有让人失望吧，其独有的恶魔右腕所拥有的特殊能力是最大特色，再配合宝剑红桃皇后的EXCEED技能，就形成了尼禄独有的特色打法。



不过与其说是小林为了照顾老玩家们，倒不如说是担心突然的主角变更会造成老玩家们太大的抵触，所以但丁在本作中仍然会登场——尽管其出场时间靠后、流程偏短而且场景重复，不过专门为但丁新增的数件强力武器还是让人满意的。剧情方面，本作一改以往的风格，将尼禄和凯丽的“爱情”作为主线，然而不得不说凯丽是系列中最没存在感的女主角，露脸次数少、没有强悍实力的凯丽很容易就给人忽略，所以我们不妨将《恶魔猎人4》看成是两个男人的故事。

Check 圣剑传说4

从前几页的分析中我们不难得知：对于许多系列作品而言，第4作就像是一道重要的坎，许多作品都止步于“三部曲”，也有许多著名系列都成功度过了这道坎，不过有成功就有失败，不是所有的游戏都能做到这一点，同样也有大作的“4代目”就栽了，其中最具代表性的例子，应该非《圣剑传说4》莫属了。



《圣剑传说》系列是前SQUARE旗下非常出名的一个ARPG游戏系列，优秀的综合素质再加上独具特色的升级系统等要素，使得其能够在当时几乎是《赛尔达》独占ARPG领域的情况下打出一片天空并拥有了相当数量的忠实玩家，特别是SFC上的《圣剑传说3》更是系列的巅峰之作。不过自此之后本系列便突然沉寂了十多年，所以在经过了PS时代的空档期，宣布PS2版《圣剑传说4》开发的消息后，绝对是让众多玩家大为期待，然而最终结果却让人大为失望。



清新的画面和简捷的操作应该是圣剑系列给人的第一印象，然而本作在画面上给人的感觉则似是而非，初看上去似乎很像圣剑，但实际的感受却并非如此。而且本作在手感和战斗系统上实在太过平庸，也就是说如果没有“圣剑”这个招牌，估计许多人就直接以为它是一款二流的ARPG作品了。此外特别是糟糕的视角问题、不合理的章节后归零系统、平庸的剧情设定等都让人一再失望。《圣剑4》，一款原本承载了众多玩家期望的作品，结果却出人意料地砸了圣剑的金字招牌，实在是让人痛心！

Check 借助次世代而实现质的飞跃

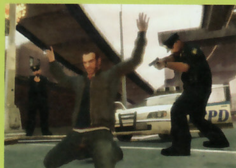
延续了系列优良品质的《横行霸道4》主要是在内容和画面上大大超越之前作品，因为还没有发售，也不好妄加评论。大致总结一下，新作值得期待的特点首先是场景更为宽广，其背景自由城的设计主要以美国纽约为原型，逼真地还原纽约绝大部分的风貌，但在游戏中将所有的街区和地名都做过修改，例如：曼哈顿大桥在游戏中叫做阿尔冈琴大桥，皇后区改名为公爵区，就连自由女神像也被改头换面叫做幸福女神像。

其次在游戏系统方面，《横行霸道4》比系列前作都要自由，玩家不必再被束缚于任务和联系人之间。游戏将给予玩家更多自由的选择和更理性化的操作。游戏的剧情结构跟以往作品大不相同，故事的发展可能会因为玩家开启的任务而以完全不同的形式展开。玩家可以按照自己的方式与自己喜欢的角色联系、自己选择任务对象



和内容，玩家与其中的每个角色之间的和互动，也将产生巨大的变化。

然后就是玩家在接任务、与人共事、谈话聊天之后，电话簿里面会增加这些人的电话，除了在一般任务的接洽之外，有事没事还可以找这些人出来喝酒、聊天、打撞球、打保龄球



等来联系感情，甚至有些人喝醉酒了你还得送他们回去。这样一次、两次下来，这些人就能成为主角的好朋友，他们会助你一臂之力，像是提供交通工具、道具之类的。

最后在武器的选择方面，本作中不会再出现火焰喷射器或电锯之类的武器，玩家能够使用的武器，将以AK-47、M4等半自动武器以及火箭发射器和狙击步枪等更加标准化的武器为主。在游戏过程中玩家虽然可以自己开车移动，不过本作同样推出出租车的服务，只要花点钱就可以节省自己找路、开车的功夫了。

Check 从主要内容上进行大胆尝试

《使命召唤4》的改革可谓大刀阔斧，其中最明显的就是将时间背景从二战推后到了“超现代”。当然，为了“和谐”一点，本作的设定并不是现今已存在各国间的冲突，《使命召唤4》将敌人设定为与西方强国具有同等先进战备及财力的对手，不像其它的战争游戏，战争再也不是强欺弱的操演，而是必须要运筹帷幄，为玩家带来更大的挑战性与竞争感。

游戏中的主要敌人是俄国石油大亨Zakhaev，当他一方面在俄国掌权，一方面也在中东某些未确认的国家境内部署军队企图政变，他准备将俄国带回过去的极权统治，并且扩张为世界唯一强权。在商业大亨、黑道和军队的支持下，Zakhaev的诡计一步步实现，所有昂贵的战备都是垂手可得的玩具，凭借这些支援，Zakhaev得以筹备俄国境内的政变，而下一步就是针对必然会采取对抗行





动的美国，东西大战一触即发。

有趣的是玩家可以经由第一人称视角，用推翻统治者的角度观察这场政变：美国海军已响应加入此战斗、北大西洋公约组织也确认英国空降特勤部队已整备完毕可随时出动，而俄国境内的政府忠诚派部队也将全力对抗Zakhaev。不同的势力、不同的军种，玩家都有机会操控。

《使命召唤4》的画面表现也超越任何目前的射击游戏，包括战场深度效果、实时动态阴影以及各种气候效果。最重要的是制作小组坚持画面以每秒60帧呈现，尤其是所有地平线以上的背景都是由手绘完成，玩家会深刻感受到草地受到微风吹拂时的脉动、跑步时松垮的装备在腰间弹动、激烈的炮火在耳际间穿梭。几乎如同战争电影常带给玩家屏息时的瞬间影像，加上具有冲击性的音效配乐，战争的爆发力和美感都将完全展现。

Check 颠覆传统后迎来系列最高峰

尽管《生化危机5》早已经公布了，但我们可以发现，5代的基本游戏方式还是和4代一样。也就是说，《生化危机4》开创了系列的一种全新模式。以下就让我们看看三上真司都为《生化4》做了哪些改革吧。

不同于系列作传统的2D背景3D人物表现手法，《生化危机4》采用完全3D化的方式呈现，场景的范围也扩大许多，并可以16:9的宽屏幕模式显示，不但视野更加广阔、行动更为灵活，游戏的进行也更加连贯，不再



出现以往系列作传统的开关门读取画面。在系统方面，因全3D化的变革，玩家角色的行动也更加的自由，并加入了新的行动按钮（Action Button），除了原本以刀枪的攻击之外，还可以搭配包括跳跃、翻墙、掀梯、破窗、脚踢等各种行动。

《生化危机4》主要由第一人称视点以及另外两种第三人称新视点所构成，游戏中以这三种视点交替进行。与以往的《生化危机》系列作传统不同，在《生化危机4》中，玩家的体力计量表与残余弹药数将会直接显示于画面上，恢复体力依旧是使用系列作中为大家所熟知的药草与急救喷雾罐，而游戏选单与以往的作品几乎是一样的。

还有一个巨大的变化就是，以敌人身分登场的村民们与以往几乎没有思考能力的丧尸大不相同，他们能彼此沟通，具备思考能力，会以镰刀、斧头等凶器攻击玩家，会设置各式各样的陷阱，并使用各种手段引诱玩家落入圈套。其反应与行为就如同真人一般，但却又毫不留情地要置玩家于死地，令玩家感受到充满人类气息的威胁与恐怖感。

《生化危机4》的NGC版照原定计划于2005年年初发行后，PS2版也于2005年年底推出。并且PS2版新增Ada Wong相关的新剧情章节，以及新武器“寄生虫移除雷射枪（PRL412）”等新要素。而07年发售的Wii加强版更使用Wii的遥控器手柄进行枪枝的瞄准，让玩家能精确瞄准敌人要害进行攻击。而且内容方面也和PS2版相同，可称为是这一作的最完美版本。

Check 华丽的外表下难掩本来面目

《死或生》系列是TECMO的招牌3D格斗游戏，由板垣伴信所领军的Team NINJA担纲制作，曾于多个平台上推出，后成为Xbox平台独占代表作。最早推出街机版的首作时，曾被人们公认为与《VR战士》、《铁拳》齐名的三大3D格斗游戏之一。然而后来随着另外两款作品水平的不断提高，而《死或生》系列除了走美女路线外很少在格斗平衡性上下功夫之后，《死或生》系列逐渐脱离了格斗一线的行列，成为了一个特殊的作品。

《死或生4》是系列作最新作品，也是原本预定与日本Xbox360主机同步上市的首发大作之一，不过后来因故延期。游戏继承了《死或生3》的世界观、游戏系统与网络联机对战功能，并加以强化改良。游戏充分发挥了Xbox360硬件能力，以720p 60fps的高分辨率高流畅度画面呈现，并大幅提升了格斗舞台与游戏角



色的精细度，加入了丰富的场景互动要素。游戏中除了继承前作的既有角色之外，还加入3名新角色，总数达22人。其中最能表现TECMO和微软关系融洽的，就是游戏的一个新人物居然是来自《光环》的角色，是个与士官长同一系列的基因改造强化战

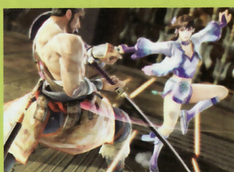


士，也穿着相同的强化装甲服。

除了画面变得精良以及新角色的加入，本作让联机玩家进行交流的大厅模式也算是一大改进。其实这个模式是将《死或生终极版》所加入的Live联机对战要素更加强化而产生的，让最多16名玩家，可以一同加入10种不同主题的大厅，选择数十种不同的代表角色装扮，一同进行语音聊天、对战、战况转播等活动。《死或生4》是360初期的作品，画面提升有限，而且网络对战时也容易发生延迟的现象。最要命的是本作的格斗手感依然不好，反击技还是挺霸道的。

Check 令人眼花缭乱的冷兵器格斗

《灵魂能力》是NBGI旗下的武器格斗游戏代表作，以邪剑Soul Edge与灵剑Soul Calibur的对抗为主题，受邪剑与灵剑感召的武术家们，将赌上性命进行激烈的刀剑对决。《灵魂能力》自1998年推出以来，全系列作的全球累计销售套数已达940万套以上。不过因为这个系列加入了武器的要素，而且如果双方的武器不在同一个等级的话根本谈不上平衡，甚至就算等级相同，武器的附加能力也千奇百怪。于是似乎在对战性上做得并不是非常理想，喜欢这一系列的人要少于《VR战士》和《铁拳》。





《灵魂能力4》已经公布很久了，新作是针对PS3和Xbox360这两个次世代平台制作的，充分发挥了新一代硬件的机能，提供了极富临场感与大魄力的格斗场面，以及Full HD高分辨率3D画面，并首次支持网络联机对战功能。本作继承了《灵魂能力3》的故事剧情，除了系列作品原有角色外，还预定加入公主骑士希尔妲甚至还有《星球大战》中的新角色。在格斗舞台与系统方面，本作也有适当的创新与改良。首次加入的联机对战功能，将杜绝延迟等，保持对战的流畅性。

NAMCO公布《灵魂能力4》的方式就是每隔一段时间后公布一两个角色，用外观大为改善的角色来吸引玩家的目光。而系统方面现在基本没有公开什么新要素，大概这个系列已经很难从原有模式中跳出来了。刀剑格斗的题材其实挺不错的，然而加入了武器的等级和附加能力之后，对于“格斗”的平衡性就有了很大威胁。

既然NAMCO给我们看画面，那我们也就谈谈画面。从公布的这些图片看，画面的水平应该是超过了《死或生4》，甚至比《铁拳6》也有过之而无不及。

Check 真正谈得上次世代的进化作

和很多近期4代作品差不多，《装甲核心4》也是系列首款登上Xbox360与PS3的作品，因此各方面给人的感觉都是比较新鲜。

《装甲核心4》的背景设定在人口爆发与粮食能源锐减的近未来世界，各国政府逐渐失去影响力，取而代之的是6个庞大的军需复合企业，这6大企业发动全面性战争，以少数精锐的先进AC战斗机器人一举击溃了全世界所有国家政府，建立了近似社会主义加奴隶制度的企业独裁体制。在企业独裁体制建立后5年，由于军事力量被企业把持，对现实状况的无力感也蔓延于人群之中，游戏的故事便由此展开。

《装甲核心4》在画面上充分利用次世代主机的先进3D绘图功能，来强化绘图特效的表现，不论是机器人或场景的构成都更为细致，包括火焰、爆发、气流、光束以及高速运动下的动态模糊等特效也都提升为新一代的水准，数量上也大幅提升，呈现出大量机器人在战场上以无数的火炮飞弹相互攻击的魄力战斗。



除了绘图之外，同时也将借由大幅提升的处理效能来实现逼真的模拟运算，让机器人呈现出更自然的反应与动作，以及与战场环境的细腻互动，像是高速移动或回转时卷起的烟



尘、水花，遭受激烈攻击而破坏飞散的建筑物与自然景观等，搭配上生动写实的战场，提供逼真的战斗体验。

系列作品最具特色的超限加速器（OB），在本作中全面配备于所有的机体当中，提供超越时速1000公里的高速战斗。在操作性方面，本代将提供反应更迅速、更直觉的轻快操作，玩家的操控指令将忠实地呈现在机器人的动作上，部分操作并可通过自动控制的方式来达成，让整个操控更简便顺畅。

Check 进化与怀旧相结合的超经典

《街头霸王4》是对战格斗游戏《街头霸王》系列睽违多年再次登场的全新续篇作品，采用全新3D绘图技术搭配熟悉的2D格斗系统，让玩家重拾昔日的经典格斗乐趣。

因为游戏的时间设定在2代之后3代之前，所以其中收录了众多2代的角色，小野义德也是想借此向最为经典的2代致敬。所有登场角色皆通过全新3D绘图技术，细致生动的呈现系列作独特的卡通化造型与动作，并保留了玩家所熟悉的角色成名招式，像是春丽的百烈脚、气功掌，古烈的音速爆击、脚刀，达尔西姆的瑜珈烈焰、瑜珈拳脚等，并增加丰富的新招式与新攻防要素。至于新角色方面，目前公布的三个人在外观上并不出众，也需要玩家花一些时间来接受。而最关键的系统则已经公布出了一部分。那就是预定加入的“蓄力反击”与“终极连击”两种全新格斗系统。





蓄力反击（Saving Atrack）是系列首度登场的全新格斗系统，当玩家输入特定指令后，角色就会进入特殊防御架势，可承受敌人的攻击并将攻击力道积蓄起来。当积蓄足够力道之后，就可以不受伤害的硬抗敌人攻击并施展强力反击，瘫痪敌人的行动。

终极连击（Ultra Combo）则是比《超级街头霸王2X》中登场的“超级连击（Super Combo）”更为强力的新超必杀技系统，对战中必须满足特定条件方可施展，施展时会进入魄力震撼的特写画面，并具备超强的攻击力，可一举削减对手近半的体力。

虽然以上公布的消息非常激动人心，但那些忠实玩家一定会对新作取消了Blocking而感到遗憾，终归真是因为这一系统才使得《街霸3?3》成为新一代经典的。既然现在本作还没有彻底完成，究竟系统会如何变化我们也不得而知。

Check 继续创造奇迹的妖怪级作品

《口袋妖怪 钻石/珍珠》也是第4代吗？当然！大家算算看，红、绿、蓝、黄算是1代，金、银、水晶是2代，红、蓝、绿宝石是3代，那么钻石、珍珠当然是4代啦。说到4代作品，这个系列是不能不提的，因为它的销量可是其他一切作品都比不了的。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》是在NDS上推出的正统续篇作品。游戏中玩家在被称为“新王地方”的舞台，以完成口袋妖怪图鉴，成为口袋妖怪训练师为目标而努力。可以说，《口袋妖怪》每一代的故事架构都是相同的，然而这种不变的架构却对玩家有着莫大的杀伤力。





因为登陆平台的进化，新作中的口袋妖怪图鉴也进化成双屏幕的造型，玩家可将NDS视为游戏中的口袋妖怪图鉴，通过触控屏来进行更便利的数据查阅，并提供了许多小游戏供玩家游玩。除了口袋妖怪图鉴之外，游戏中加入了新的口袋妖怪手表，除了基本的时间显示功能之外，还会随着游戏的进行而加入电子计算器、培育所远程视讯、技能适性查询等各种辅助游戏进行的便利功能。游戏中还加入了日夜的变化，共分为早上、中午、傍晚、晚上与深夜5种时段，除了场景的光影变化之外，包括NPC的对话以及出没的口袋妖怪等，也都会随着时段的不同而有所变化。

这次的妖怪总数达到了493只，这恐怕才是玩家们最兴奋的。另外游戏中所有口袋妖怪的性别，也会反应在外观上，让玩家可以轻易分辨。最后游戏支持Wi-Fi联机服务，进行联机对战或交换也变得更为便利。联机时还可支持网络语音通话功能，让玩家在进行口袋妖怪对战或交换时，能轻松的与对方沟通……神作就是不同啊，这些进化的方面根本数不过来，这才是本作成功的最大原因吧。



■小沛也来讲笑话

大家都说小沛的智商只有76。而我的智商到底有多高，我自己也不知道。我只知道我是一个杀伤力很强的人，很多人因我而受到伤害，他们有的对生活失去了希望，有的甚至自杀身亡。所以我一直怀疑我有潜在的超能力，而这种超能力又不知为什么对我的老师作用尤强。

我至今仍记得第一位因为我而牺牲的老师。那时我上小学一年级，老师带着我们去野外作自然实践课。看到春风拂绿，杨柳抽枝，老师不禁想起一个问题，于是问道："同学们，你们知道如何识别风向吗?""我知道！"同班一个小女孩一边回答一边从从地上捡起一片树叶向空中抛去，"捡一片东西往空中一抛，看它往那边飘，不就知道了吗。"

"嗯，很好。"老师表扬道，"那还有哪位同学愿意再给大家示范一下，看看现在刮的是什么风?"

"我。"我自告奋勇走了出来，从地上捡起半块砖头向空中抛去……

"报告老师，现在刮的是上下风！"……

我记不清老师当时的表情是什么样子，我只记得他拼命地挣扎了几下，口吐白沫，面带奇怪的微笑看着我的脸倒了下去。后来据医院里的医生说，他是由于突然受到强烈刺激导致气血逆行走火入魔而死。就这样，我害死了一名人民教师。

二年级，老师教我们认识家禽等动物。

老师问："有一种动物两只脚，每天早上太阳公公出来时，它都会叫你起床，而且叫到你起床为止，是哪一种动物?"

我回答："妈妈！"老师听了后，笑得差点断气！此后每逢见到我都大笑不止。后来据说是因为大笑过度，脸部肌肉抽筋，入院治疗无果，被学校辞退。

那年，期中考试回家以后，妈妈问我考得怎么样。我骄傲地说："我就一道题没有填出来！"妈妈问："是什么题呀? 宝贝儿子！"我说："有一道题问3乘以7得多少，我当时不管三七二十一就填了15！"我妈把刚喝的水喷到我爸脸上，哎……我太伟大了！

后来学校换了个老师教我们学造句，我从容不迫地当堂完成了作业，老师对我刮目相看。我写的造句是：

难过——《魂斗罗》的第八关很难过，因为30条命都用完了。

如果——山楂片不如果丹皮好吃。

天真——今天真高兴，我早上发现自己没有尿床。

十分——如果这次考试我还超不过十分，我爸就要打断我的腿。

从容——每次我玩游戏，都是先从容易的玩起。

便当——我一直把大便当做每天早上起床第一件要做的事。

老师看了之后，摸着我头严厉地说："放学回家发奋图强10篇。"我回去后家里没有人，我就准备完成老师布置的作业，我上厕所开始发粪涂墙，我把洗手间整整涂了十遍，很满意我的作业才收手。家里人回来把我骂了一顿，第二天我妈找校长状告老师误人子弟，后来老师被炒鱿鱼。哎……我心里自言自语说道："我长的很有创意，帅并不是我的本意，上天不要发脾气，我会勇敢地活下去，让世界变得更美丽。"

■心情有点低落

上个笑话算是小沛自嘲，当然都不是真的。别看我有心思来说笑话给大家听，其实小沛最近一段时间的心情反而比较低落呢。

作为一个编辑，我自认是合格的。但作为一个男人，小沛又觉得自己很不像，反而还像没有长大。今年压力很多，什么结婚、买房之类，甚至买房后的还贷、交通压力等。这些突如其来的压力让我难以承受，恨不得自己不要长大。但谁都要经历这个阶段，尤其是在北京、上海这些大城市。于是我逼着自己去面对，在越来越繁重的工作之余，继续放弃休息，来应对这些生活中的琐事。听惯了大家向我倾诉心声，我今天也想在这里向大家吐吐苦水。不过我的话太多了，说出来未必能够开心，就到这里吧。起码让大家了解，我也是个普通人，大家可不要认为小沛是个无忧无虑的顽童。

说上面这些话，我其实还有一个目的。因为最近不少人知道了我的手机号码，于是打电话、发短信的有不少。不过我要提醒大家的是，我的号码公开是为了工作需要，闲聊之类的我实在无法回复。很多读者因此而抱怨，我可以理解，但我绝对不是摆架子。反过来想一想，本来工作就很忙，没有什么休息时间。却还要忙于应付各种短信，相信很多人都是不能忍受的。我是个凡人，如果我不用休息，一定满足每个玩家的要求。目前，我只会回复有关广告、购机的短信或电话，也是为了工作啊，这已经是额外的"加班"了。大家多体谅吧。

最后，我整理出不少以前和最近的摄影作品，质量有高有低，请大家欣赏的同时，多提宝贵意见吧。



小沛，以后能不能多登一点《生化危机》、《寄生前夜》的小说呢。编辑们好辛苦啊，应该加薪水，多休假。（高效率勤工作为前提）各位编辑们请继续努力吧，道路是曲折的，前途是光明的！

——安徽芜湖 孙雨轩

小沛■我很想多登所有读者们都喜欢的东西，可惜的是，每一个栏目或每一个游戏都做不到所有人都喜欢。杂志的页数有限，要在这有限的内容限制下尽可能满足最多人的口味，这个挑战还是非常艰巨的。

《生化危机》和《寄生前夜》之类的小说我们都曾刊登过，再重复刊登的话实在有些浪费纸张。如果这些系列又有新作小说推出的话，相信我们一定会以最快速度刊登的。

编辑们非常辛苦，而且以后还会辛苦下去。如果大家都能够满意我们的工作，那么辛苦也是值得的，而杂志销量逐步增加，我们的薪水应该也会稍微好一点吧……

努力！努力！努力！



听说小沛要结婚了！恭喜你啊！

游戏店老板说一个原装的PS2 9万系原装的要1200元，请问这个价格是否合理?

你们编辑是不是也分主次编辑? 怎么只有"XX小编专栏"，没有其他的? 应该要平分秋色才行啊！

——上海 陈佳伟

小沛■谢谢。不过似乎我的婚期也要"延期"了，最快年内，晚点儿的话就是明年上半年吧。

你的信还真是有跳跃性啊，于是我给你分了个段，咱们一件事一件事地说。

9万型PS2差不多就是这个价，太低的话反而要注意是不是被偷换了零件了。建议大家在买机器的时候不要只注重价格，因为"一分钱一分货"，付出了相应的钞票，换来的主机才用着安心。

编辑们基本不分主次，只不过大家掌管的栏目各有不同。另外，所谓"资历"不同其实在编辑部里也不是很明显，因为大家从来没有把谁看作"前辈"，终归年龄都差不多。



年也过完了，好日子到头了，现在就是开始奋斗的时候了，有时轻松，有时却很紧张，不知为什么，这时候我最需要的就是一份平和的心态，希望能尽快找到一份自己满意的工作。

——山西太原 刘智

小沛■势力？小沛可不干那种拉帮结伙的事，做闯家是分配给小沛的任务，于是我就有责任来办好这个栏目，仅此而已。我喜欢和大家交流，喜欢闯关族，所以只要我主持一天，我就不会松懈。我很希望成为卫星绕着大家转。如果哪天要离开，我一定要给自己办个欢送会的。到时候我希望所有读者都能再来好好评价我一番。而且我主持时间也不短了，怎么还能用一个新人的眼光来看我呢。



总是能看到闯家中有很多读者超级幸运，家里的游戏机啥都有！咋自己就没这么好的命呢？（伤心~~）

快从高中的阴影中解脱了，等上了大学，我要努力地打工攒钱，给自己添一台XBOX360！哈~~

没有游戏的生活真是痛苦啊！

——内蒙古乌海市 刘琳

小沛■家里有很多游戏机未必就是好命，我倒是希望家里有很多拖拉机……起码证明咱是个地主啊！开个玩笑。我知道一个玩家在渴望得到一台主机时的迫切心情，更加了解这其中的痛苦。但是！我不是富翁，不能满足所有人的愿望，顶多大家有什么购机问题我可以帮助解决一下。

中国的学生，个个都是“苦大仇深”，中学对于一个孩子来说，简直就像噩梦一般。不过，噩梦仅仅是指紧张的学习，那时也有很多快乐是以后再也感受不到的。上大学后，我倒是建议你不要急着打工赚钱，最多假期可以考虑好好利用一下。而平时也不要放松了学习，这可是为了将来的生计而学的啊。

没有游戏的生活很痛苦，没有钱的生活超级霹雳无敌的痛苦！



我现在也“移民”北京了！很高兴啊！说不定哪天我还能从你们门前路过呢！最近学习很紧张，高二了嘛！我们这里游戏还被视为“电子鸦片”啊！家长严禁我接触游戏！更别说玩了！一个字“惨”！！连买电软都要偷着买，还有，有天我在北京路过一报亭，问有电软没有？他竟说没有，差点没把我郁闷死！

——河北故城县 王海林

小沛■恭喜，虽然我不知道该恭喜什么……除了恭喜之外我又不知道该说些什么。北京不错，就是人太多了。我们单位门前可没挂牌子，经过的可能性很高，祝你好运吧。

高二的学习是忙了点，不过总比以后辛苦谋生要幸福许多。另外你也不要把高中生活看得过于恐怖，绝对不至于连游戏都没时间玩。主要看你对于时间的把握，平时学习时充分利用时间，那么便会为自己的娱乐来争取时间。记得我上中学那会，很多学习好的同学家里都是主机很齐全的，平时即便是玩，家长也不会过度干预，原因就是他们懂得分配时间。我那时就不同了，明着玩肯定不行，往往搞点儿地下活动，以至于遭到了老师和家长的无情打击！后来自己想通了，果然是游戏学习两不误。很多人都抱怨过《电软》很难买到，其实我小时候也有过类似的困扰，看来《电软》的这一传统已经延续至今了。没办法，大家只有早点去书报亭问问了，晚了肯定被买走了。



昨天晚上晚自习，看到闯家上出现我写的话，那叫一个兴奋啊！恨不得让全世界的人都知道我上电软了，头一次寄就上闯家，我非常感谢！真的，但名字打错个字，有点遗憾！

现在的我，月月必买电软几乎有天天去报亭“报到”的习惯了。看电软有好多年了，认为回信函只是形同一张废纸，因为我根本没想过要寄，那次突然有雅兴，才寄了一回，没想到运气上佳，荣登闯家，感觉好奇妙。

——安徽省滁州市 傅文举

小沛■首先还是要对登错你的名字表示道歉，其次，也要对你上次名字写得太潦草表示抗议，完毕，咱们两清了。

回函卡还是很有必要填写一下的，因为我们会根据读者们反馈的意见来对杂志内容进行调整。毕竟有大家的参与，我们才有前进的方向。在此感谢每一位对我们提出批评与建议的读者！不过还有一点，我们也不可能按照每一位读者的要求来改进，而是看哪些方面读者提出的建议比较集中。至于大家给闯家的留言，最好也写在回函卡上，这样小沛看起来也会比较方便。

所以啊，大家一定要重视回函卡。说不定哪期的改变就是因为你的一条建议呢。



闯家的各位家长和家人们新年好！春节期间不知各位过的如何？家里突然换了画师有点不习惯了。

春节时不知怎么的，突然患起了怀旧病，从仓库的深处掏出那架FC疯玩了几天，虽然玩得很开心，但只是一个人玩，总觉得缺了什么……

还有，我的家长到现在还不理解我对游戏的爱，不知各小编的家长是如何理解你们的呢？

——福建南平 林万军

小沛■说实话，其实我现在也没习惯新画师的风格呢。因为我总觉得自己没有以前那么可爱了。不过我们应该有点耐心，给新人一个成长的机会。

小沛的怀旧情结也很严重，前不久从网上下载了三套FC的游戏原声音乐，除了经常欣赏，还挑了几首作为手机铃声，感觉非常不错。一来电话的时候经常引起别人的侧目呢。

我们这里的编辑在小的时候肯定都遭到过家长的反对。别人我不太清楚，起码我父母没少因为玩游戏而说我。但值得欣慰的是，我并没有因为玩游戏而耽误功课，因此这方面的矛盾便从未激化过。如果你爸妈反对你玩游戏的话，那么就是因为他们在其他方面对你有一定的期望，如果你达成了他们的期望值，估计他们也就不会管你玩游戏的事了。



亲爱的小沛同学：

很高兴又一次看到你。按照你我的约定，God of war我已经完美通关，依我看你应该不如我快（坏笑）。很





蓍子

●三月北京的天气乍暖还寒，气温的变化非常微妙。想想过去的两年，似乎每年都在这个季节感冒发烧，今年不由得对衣服的增减特别留神。可即使如此，最近一段时间依然总感觉身体疲倦，而且时不时嗓子发痛。不得已之下，只得又使出“吃药预防”的办法，明知对身体没有好处，但为了挺过这个时期，也只得走这条下下之策。

●《怪物猎人Portable 2nd G》终于到了降临的时刻，随后几个月中面对的又将是一条艰辛的狩猎之路。想想自己认识这个系列的时间并不久，但居然如此着迷，实在是感觉有些不可思议。但转念再想，在下现在也已有把年纪，可还能因为通宵达旦地玩游戏而感到快乐，也算是件值得庆幸的事，至少比无所事事的空虚感好得多了。

●看来，在下还是抱定“大病一场”的觉悟比较好。



北斗

●探路的乐趣就在于，尽管目标地点如同远在天边一般看似遥不可及，但是当你不断地前进、不断地前进，克服重重困难之后，终究还是会到达目的地。

●约伴去探访了某个据说出过23个举人、人杰地灵的古村落，估计平常来这里的人太少，当我们中午围坐在村口地上吃饭时，竟然来了不少村民围观，甚至还有好心的村民劝我们去她家吃饭……

●最近差不多每天晚上都要拷一部恐怖片回家观看，并非本人对恐怖片有偏执的爱好，实在是作为编辑部片源的几位同事们好像总喜欢“馈赠”此类电影给我，而且以此为乐。

●军博免费开放了，周末去逛了一整天，甚是过瘾。在展厅1楼看到了当年被红旗2号打下来的U2残骸，于是恶意的期望：在未来的某天能看到B2的……



荇菜

●最近又不小心沾了点风寒，周末在家休息。正头疼欲裂间，忽然隔壁传来一阵轰鸣——饿地神呀，居然又开始装修了！（咦，我为什么要说又呢……）装修工人非常守时，每天早上8点来下午6点走，而且装备精良，从大锤到电钻一应俱全。于是接下来的两天在噪音的虐待之下求生不得求死不能，只剩下奄奄一息的份。到了星期天下午，感冒总算稍微好了一点，爬起床来正在电脑前看新闻，忽然又听见叮叮咣咣一阵砸墙的声音，然后“啪”的一响，有什么东西掉在了我家的地板上。回头一看，墙壁居然被打通了，一块水泥掉了下来……当时我的心情怎一个火字了得，冲到隔壁穷凶极恶地吼了一通。好在对方自知理亏，老老实实地过去给我把洞口重新补上了。唉，我看要是杜甫老爷子活在当今，大概也要写一篇“茅屋为装修所破歌”了。

小沛说：荇菜同学真是太幸运了，如果是屋顶被凿穿的话，我们今天就要缅怀他了……

短的流程，还算过得去的剧情。也算得上是PSP上必玩的一款作品了。给你写这封信的时候，距离高考还有80天，我已经放弃PSP了，面对人生的转折点，游戏算得了什么呢？战神就是我的告别作。

我觉得人生就如同游戏一样，每个人都是游戏的主角，不论你高下三等，也不论你三教九流，都是游戏的一部分；无论你是喜欢或似乎不喜欢，你都是游戏中的角色。生，是游戏的开始；死，是游戏的结局。结果不太重要，过程才值得品味，这才是游戏的真。一场游戏一场梦。梦境中，总盼着花好月圆；梦醒时，一切烟消云散。梦想的人生，忙忙碌碌每一天，等待的结局，将来却是死路一条；如果你游戏人生，多半却是碌碌无为，优哉游哉每一天，明天去了，就是游戏的结局，一辈子或许只是世界的一个弃儿。

但是人生只是一个游戏而已，结束了会再开始另一场！天堂之门和地狱之门都为游戏的人生敞开着，我们唯一要学会的就是等待、承受和忍耐！

每天睡觉前，都在听DMC4的主题曲Out of Darkness，这是个唱诗班风格的曲子，很悠然，很神圣，又很平静。不禁让人联想到过去，现在，和未来。人啊，一辈子能知道自己做过些什么，死的时候回想一下自己存在的价值，才是最好的吧？不怕平凡，但怕平庸。

小沛下一个大作应该就是GTA4了，恐怕我是不能如期玩到了，期待6月的某一天，我们还能坦然从容的在这里切磋技艺，探讨心得。我相信会有那么一天的！

祝：早生贵子！

——河北沧州 靳昆

小沛■PSP版《战神》我只通了一遍普通难度，而最高的GOD难度则仅仅玩到游戏中期而已。并不是不想玩，而是……又有很多新游戏需要我啊……啊哈哈，就算我输了吧。

你的感悟写得不错，所以就特别把较大的段落都登上来了。不过小沛倒是觉得你的想法有点悲伤，建议你要看到未来的光明，并坚信明天会更好的，因为明天是未知的，那就有希望，有希望，就不要放弃。

6月份很快就到了，到时候再找我切磋吧，小沛绝对奉陪。虽然你很有诚意地写了很长，但篇幅有限我就说到这吧。





最近终于把从02年开始YY的PS2抱回家，但已找不到当年捧着GBA时那种“终于拥有主机了”的心情了。当天晚上就把机子解剖，对每个部件都研究了一番，得到的感受却和当年解剖时一样，“就这点零件，几片芯片，小日本太会骗钱了”。再看看依然是台湾台达的内置电源，我就想，中国内地的电子工业何时才能赚到小日本的钱呢？

——广西南宁 俞双影

小沛■别看就那么点零件和芯片，这可是在全球卖了1亿2千万台的“神机”。中国在这方面并不是技术力不行，而是有多方面的原因。最大的问题就是缺乏软件商的支持，哪怕现在中国就研发出类似于PS4的超强主机，但没有任何游戏又有什么用呢？

中国内地的电器产品也并不是没有赚到日本人的钱，但在高端电子产品上还有一定差距。两国各有短长嘛，他们那里最要命的是物产和矿产不太丰富……所以我们何必非要和他们比强项呢？卖他们水果、蔬菜、粮食就好了。想到这里咱们该自豪了吧？我们终归是个物产丰富、幅员辽阔的大国啊！



沛哥：新年好！新年来临之即，我为《电软》做了几件非常值得庆祝的事：

1、我让妹妹喜欢上了《FF》，主要是迷上了《FF7》中的克劳德；

2、我让妹妹爱上了《王国之心》和《口袋怪物》；

3、我和死党们已经成功说服了邮局的阿姨，每次到的电软我们全包，即便如此还是有一个好朋友没买到这期电软！

最后说一下，你的样子一下从“农民”版升级到“街霸”版我还真不适应。

——安徽广德县 查炎生

小沛■首先应该谢谢你，“为我们”所做的这些事，尽管小沛心里其实很想说，似乎只有第三件才是真正对我们有利的东西呀……

我原先的农民形象与本人还是有很大差距的，而现在变成了隆之后，则又有了一种超越了我自身的感觉。唉，要想让形象贴合自己的实际身份还真是一件困难的事。



小沛……还是叫沛哥吧，我现在真的很苦恼啊，作为一名刚刚迈进游戏族的人，实在是既兴奋又担忧。兴奋的是GAME界的一切都很有趣，担忧的是有多的东西对我来说都很陌生。比如：资料片是什么意思？RPG是什么意思（《使命4》里的火箭弹？）？等等，我都还没弄懂，以上的问题还请小沛哥给龙哥看一小小下，并解答一下行吗？

——黑龙江绥芬河 小小ST

小沛■不要担心，小沛慢慢讲给你听。资料片是指在原来游戏的基础上进行了细微调整，或者增加了新要素（包括关卡、道具、难度等等），并作为原来游戏的附加体发售的作品。资料片和原始作品之间不是跨代的关系，它们是同属于“一部作品”的。RPG指的是“角色扮演类型游戏”，是Role Playing Game的缩写，就是主要以玩家来扮演游戏中的角色来体验游戏的世界观及剧情为主体的游戏。以上的这些问题就不用麻烦龙哥了。



沛哥，俺看了好几期的电软了，唯独3月份这一期的闯家够特点，最好的还是你独家的一元买电软法。俺现在想攒钱买个掌机，请您给咱支两个损法子，好让我说服俺娘吧！

沛爷，如果你能给我一些支持我的钞票，我就感激死了。要知道我只摸过GBA、GBASP和NDS，还有别人的，爷爷，支持一下我这个九袋穷神吧。

沛哥，当电软小编真的要精通日文吗？？？

——黑龙江哈尔滨 潘奇岳

雪飞

●猴子要减肥了，出于伟大的阶级友爱，我为他推荐了多种行之有效的减肥方法，其中包括虐待减肥法、羞辱减肥法、人棍减肥法、风干减肥法、蚯蚓减肥法、工资没收减肥法，其中最有创意的则是网兜减肥法！可惜，他非但不向我表示感谢，反而以小人之心度君子之腹！

●公司的网络经常古怪得离谱，怀疑有人在下载新闻联播，嫌疑最大的就是小三儿、小四儿这对兄弟！

●老婆很要强上进，在北大上成人大本，在教室中度过难得的双休日。可是几个班干部突然出了一馊主意：上课后立即把教室门锁上，把迟到的同学都关在外面。在我的怂恿下，我老婆竟然真的第一个跳出来反对这一不合理制度，把刚刚锁上的门打开，把可怜的同学们都放了进来，一跃成为班里的女中豪杰……

小沛■你要是不给我买，我就到大街上去哭……这招说实话看起来很傻，如果你真的这么做了，相信你爸妈一定会给你买的，然后顺便还要把你送到医院去治一下。

我也想去求求那些房地产商，送给我套房子吧！我绝对感激涕零！我在北京只租过房子，而且还不是全套，仅仅是其中一间，甚至那一间还是两人住……老天爷，下一袋金币砸死我这个九袋小乞丐吧！——想想也知道那是不可能的吧！所以想要得到什么东西的话，还是靠自己加油，我为了我的房子，你为了你的主机，我们一起努力吧。

不好意思，其实我完全不懂日文。不过现在的招聘要求好像都要需要"精通日文"这一项了，知道日子越来越不好混了吧？



风林

●前天不知道哪根筋跳了，把NDS带到了单位，结果《复活传说》和《无限回廊》出了；昨天把NDS放在家，把PSP带到单位，没想到《超热血高校》和《忍龙》出了……我这……

●最终还是给PS3配了遥控器，由线游戏机转为多功能蓝光播放器的命 运是不可避免的，转高清碟的时间已经远远超出了读取游戏，要重新看 的电影太多，接下来真的还有时间来玩游戏吗？

●这一代主机的质量似乎都不怎么样，三大主机都出现这样那样的问题，PS3和Wii虽然没有360那样夸张和低智商设计，但纯日系主机居然也 出现不读碟呀、锁机呀、系统BUG呀……这在以前是不可想象的。果然 功能越多问题越多，回家把玩老SFC用起来跟新的一样，完全没有老化 现象，高性能可不可能用缩短使用寿命来换啊……对于国内的水货玩家来 说，体验次世代主机的同时还要为今后没有保修的日子担心。

●去年不打算凑2008的热闹，结果还是凑了，但很开心，美。



沛哥啊，我有一次诚心请班上一位同学来我家打PS2的，我的机子虽然烂我知道，可是他居然厌恶地看着我的手柄，好像看着一堆垃圾一样，并朝我心爱PS2吐了一口口水，我当时伤心得哭了。14岁了，好久都没那么伤心的哭过了，而且他还说："PS2的档次太低了，你用还是一万的，我还以为你要请我打什么呢，烂人配烂机，收吧你……"我真的很伤心，想起当年捧着500块人民币，跑去一家二手机市场，用报纸包着，像宝贝一样，抱着回家……虽然我现经济来源已断，但是他这样做太伤我心了，沛哥，帮我讨个说法啊，我的PS2真的烂得不能再烂，但，我一定要用到"他"OVER为止！我爱PS2！（泣）

——广东广州 陈方舟

小沛■鄙视玩老游戏机的人，小沛第一个鄙视他。为了那种"烂人"生气不值！大家原谅小沛说话这么狠。大概是山东人的脾气比较硬的缘故。那种不尊重别人的人，他自己早晚将会失掉所有人对他的尊重。到时候他就知道错了！我就有一个绿色的GB厚机，还是黑白的。已经十几年了，至今还能玩。它伴随我度过了最快乐的时光。

我绝对支持你，好好珍惜你的PS2吧，只要你爱它，它就是你最好的伙伴。它真的很不错。起码我觉得——直到它现在也比360和PS3更值得玩，因为PS2上好游戏的数量太多了！



最近在网上看到了超级玛丽（FC版）的音乐演奏，有玩家用钢琴和电吉他重现了其经典曲目。似乎近来又有"玛丽热"出现，钥匙链，毛绒玩具，甚至手机短信音里都不时蹦出玛丽的踪影，这个游戏如此经典，是不是因为他对世界进行了一次简单的栓释？金币老老实实的藏在砖块里，蓝天白云简单分明，相比现在的某些大游戏，强调玩家互动、结盟、敌对，交易等现实要素，反而失去游戏的简单，简单快乐了，也许游戏还是简单为上的好。

——陕西西安 刘卓



蔬菜汁

●今天同事们走地很早，刚6点多，几个屋子里已经空无一人了，文编那屋只剩PERFECT—人在若有所思的想事情。

●从某论坛的网站上看到读者有这样的抱怨：为什么蔬菜汁那家伙竟在手札里写篮球什么的啊！（笑）

●当兴趣变成了工作的时候，那感觉就不一样了，这是某人说的一句很经典的话。手札里不就是写一些生活中的事情么？（至少我是这么理解的）我现在最喜欢的就是篮球、日剧和韩剧，我觉得这些能让我放松。游戏是一件很不错的东西，但我不能让它占据我的全部生活，毕竟，生活中还有更多美好的东西吸引着我，就如同最初被游戏吸引时的感觉一样。

●韩剧《对不起，我爱你》在我生活里并没有结束，我总是为武赫设想这样、那样的结局，我希望能有个好结局，但事实却并非如此。

小沛说：蔬菜汁的外表很爷们儿，没想到居然也喜欢看韩剧？怎么跟小女孩似的。

小沛■"玛丽"这个名字真的好亲切啊！

我也认同简单点儿的游戏更有魅力，起码不能复杂到让人光学系统、操作就要花几个小时。这也是为什么我特别推崇《最终幻想9》的缘故。看看俄罗斯方块，简单不简单？但全世界销量最高的游戏还恰恰就是俄罗斯方块。

不过话说回来，也并非简单就一定好，无论简单与复杂，最重要的还是三个字——游戏性。



小沛好！听说很多编辑部的信都如狗毛样多！不知电软又如何呢？会不会有94年创刊的某封信夹在地板缝里在08这个特殊的年里重温14年的旧梦的情况，总是担心自

「闯关族讲笑话」

安徽铜陵 吴凡■

从前有一个外星人到地球，看到一个农民，由于语言不通，他们两个就用手指交谈。外星人伸出了三个手指，农民伸出了五个手指，外星人又伸出了拇指和食指，农民伸出了大拇指。他们两个回去了，农民回到家中对妻子说："我今天看到了一个很聪明的外星人，他说三，我说五，他就知道三加五等于八。"外星人回到飞船后，对他的夫人说："我今天看到了一个很厉害的农民，我说我今天杀了三个人，他说他杀了五个人，我说我是用枪打死的，他说他是用大姆指按死的！"

重庆 傅航■

小陈自小在城市长大，对各种植物都很陌生。公司派他去郊区验货，负责接待的主人热情地拿出新鲜向日葵给他吃。小陈见了惊呼："谁这么有闲工夫，把瓜子一粒粒插进去，还摆得这么整齐!"

辽宁大连 李真儿■

有一天，老虎被刺猥咬了一口，老虎急了，就追啊追，追到了洞边，刺猬就钻了进去。老虎就在边上等，小样儿就不信你不出来。不一会儿，出来一个耗子，老虎上去就把它抓住，说："小样儿，把头发剃了我就不认识你了？"

有一天，老虎被耗子咬了一口，老虎急了，就要把耗子踩死，追啊追，追到了耗子洞，耗子就钻了进去，不一会儿，出来一个刺猬，老虎就把它抓住了，说："小样儿，打上发胶我就不认识你了？"

内蒙古乌海市 刘琳■

十个男人和一个女人同时抓着飞机上的一根救生索，他们心里都清楚，但救生索只能承担十个人的重量，可该谁下去呢？大家你瞧瞧我，我瞧瞧你，都不做声。最后，那位女士开口了："好了，就让我下去吧，我们女士一直以来都是为你们男士牺牲的，为你们洗衣，做饭……就让我再为你们牺牲一次吧！"一席话，说得让十个男士感动得一起鼓掌……

安徽广德县 查炎生■

小沛让龙哥在手札上写一篇有关武侠的微型小说。内容写一篇既打破世俗伦理，又包含江湖门派间多年恩情仇，同时情节还要扣人心悬，大有血雨腥风呼之欲来的紧迫感。

只见龙哥略加思索后在稿纸上写下十个大字：秃驴，竟敢跟贫道抢师太！

山东枣庄 方超■

从前有个富人养了一只鹦鹉，花了一个小时教鹦鹉会说一句"你是谁？"有一天，富人出门，把鹦鹉留在家里，查水表的人来敲门。于是鹦鹉问"你是谁？"查水表的说："查水表的"。鹦鹉又问"你是谁？""查水表的！"鹦鹉还问"你是谁？"就这样问了两个小时……下午，主人回来了，看见门口躺着一个口吐白沫的人，于是问，"你是谁？""查水表的！"鹦鹉回答。

湖南长沙 匡正华■

两个犯人在牢房里聊天。甲问乙："你结婚了吗？"乙："结过两次婚，但两个老婆都死了。"甲问："怎么死的？"乙答："第一个老婆吃了毒蘑菇。"甲："那第二个呢？"乙："死于头颅破裂。"甲："太可怕了，到底是怎么回事？"乙："她不肯吃毒蘑菇。"

安徽合肥 刘凯■

有个外国学生初学中文，老师问他："如果我想让某人到这边来，用中文怎么说？""这边请。"外国学生说。老师满意地点了点头，"那么，如果我想让某人出去，用中文怎么说？"外国学生眨眨眼说："首先，我走出去，然后对他说：'这边请！'"

己的某一封信会掉到地板缝中然后14年后被找出，555~

小沛喜欢畅想不？偶还是超超超超超喜欢，畅想下啥时候WII能如GBA一个价（GBA好像不出了哦）PS3能和NDS一个价，天啊！我这辈子怕是赶不上了，现在抢劫都不如卖猪肉，又一次中国的经济大危机啊啊啊……咳咳，扯远了。

——内蒙古牙克石 孙波

小沛■《电软》的来信恐要相当于“两只狗的毛”……但绝对不会发生夹在地板缝里，因为我们的地板是瓷砖的，顶多就是掉到桌子缝里。看来我有必要搬开桌子找找了。不过既然已经登了你的来信，似乎它没被夹住（笑）。

我也喜欢畅想，希望游戏跟白菜一个价，而房子跟游戏一个价，我的工资跟房子一个价，我的房子跟故宫那么大……温总理说了，今年中国的经济是非常困难的一年，但还谈不上危机。咳咳，我也扯远了。



屈指一数，本人已经买《电软》半年多了，已经拥有十多本了，从半年以前，从未接触过TV GAME的我已经略微了解了一些好玩的TV GAME。这到底还是归功于电软了，到现在还记得刚接触电软的一幕，在一个暑假里，同学正在专心致志地读电软，我因好奇就借过来看了一下，没想到不仅仅是电脑可以玩游戏！还有别的东西也可以玩游戏。其游戏品质比电脑游戏好许多倍！！！从此，我就赚钱买了一台NDSL，现在正在努力学习，争取让老妈给买台XBOX360。

——山东胶州 胡凯钧

小沛■电视游戏数量比电脑游戏多，但就画质来说是比不上电脑的，因为电脑的硬件提升速度比家用机快多了。

NDSL上的好游戏非常多的，如果仔仔细细玩的话，绝对玩不完。祝你早日入手360吧。



买了《电软》快一年了，还是第一次写回函，希望沛叔叔可以认真看看。

说句实话，本人可是从小就玩TV GAME，第一次玩是哥哥家的PS，那时我还是个“纯良”小孩，对游戏一窍不通，在哥哥们的指引下走进了TV GAME的世界，我是玩着CAPCOM的游戏玩大的呢，从《King of fighter》到《生化危机》，2001年前CAPCOM的动作游戏是我玩的游戏的主打，虽然那时不知道CAPCOM是什么，后来长大了，上了五年级后，与哥哥们见面的机会少了，他们都各自飞到其他地界上大学了。那台旧旧的PS，也就不知了去向。好想成为“有机”一族啊！（呐喊）没有PS3、PS2也行啊！08年，我会为了成为“有机”族而努力的！（放心，我会好好吃饭的）

——安徽铜陵 吴凡





零羽

●在经过了N个月的平安无事之后，单位的这台倒霉电脑又中病毒了……开始还以为没什么大碍，用最新版的瑞星来杀毒，第一次查杀后的结果是灭掉了72只，再重新启动后才发现杀毒无效，于是又来了一遍，结果是150多只……继续重启后仍然无效，而此时迅速“增殖”的病毒已经将机器彻底侵蚀了，无奈只好采用最后的手段——格机器。这一通折腾下来，白白浪费了将近一天的宝贵时间……瑞星啊，瑞星，实在是个不争气的东西，平时占用了不少的内存，降低了工作的效率不说，到了关键的时刻却对病毒束手无策……由此，本人在格完机器之后正式决定将这种浪费内存资源的“垃圾”彻底抛弃……

●小沛大人果然是言出必行啊……竟然能够将本人的文本原样刊登，实在是十分感激……希望你能再接再厉……

小沛■每个人都有自己关于游戏方面的故事。闯家，就是大家讲故事的地方。不过，貌似《KOF》是SNK的吧……



度过了难熬的寒假之后，（今年全国人民都很难熬吧）迫不及待地往重庆赶，飞一般地买到了电软。这还有个事呢。老板说15.8元，我说：“开玩笑，当我新买《电软》的啊？明明9.8元！”老板告诉我合刊了，我巨汗，连忙赔不是。拿到之后好开心啊！二十几天没看了。翻到《闯家》，看到那些插图，觉得是不是盗版啊？才想起华尧老师闭关了。开学后，班上又有3人要买PSP了，而我们班就只有我有一台NDSL，比例是13：1，NDSL怎么不受欢迎啊？没人联机啊……对了，上次我进家，在我下面那位女生是重庆的吧？哪块儿的？她也是玩DS的吧？……要不……介绍介绍？嘿嘿。

——重庆 傅航

小沛■NDSL在国内的情况和全球的情况恰好相反，原因很复杂，主要是因为PSP有太多游戏之外的功能，加上外形也比较时尚。而NDSL主要就是用来玩游戏，所以受众就没有PSP那么宽。

读者隐私么，我是不会泄漏的，你死心吧……



小沛哥：我这是第一次给闯家写信，看了上海市读者朱泉松的观点，本小姐举双手支持！现在的网游粗制滥造，还没有故事情节和角色扮演的要素，纯属垃圾，而且还什么游戏都不离点卡，上网花网费，玩游戏还买点卡，这不骗玩家钱吗？纯属消费欺诈！更可气的是，网游聊天系统，淫秽和乱骂满天飞，经常看见某玩家与某玩家利用文字展开漫骂大战，全是不堪入耳的脏话，人都是父母生的，把自己的爹妈骂成那样有意思吗？纯属是道德败坏！！还是我们TV GAME玩家道德高尚！！快要08年奥运了，我们共有一个名字叫中国。别让外国人捡笑话，争做文明中国人，树文明之风，请鼓掌支持我！小沛哥一定要刊登我的话，谢谢！

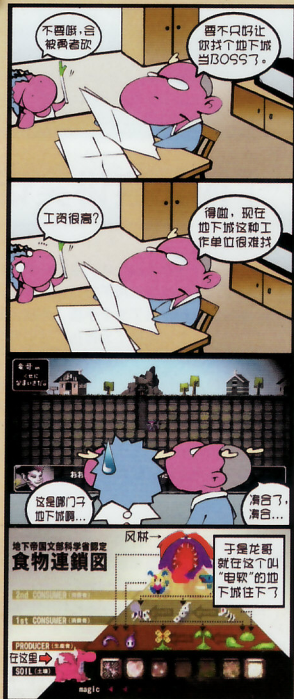
——辽宁大连 李真儿

小沛■我不玩网游，但却也不反对。

刊登了你的信，些许目的是为了提醒那些网游沉迷者，些许也是为了提醒言论偏激者……知道小沛为什么不玩网游吗？其实不是完全不喜欢，而是没钱和没有时间。网游的兴盛自有其道理，对于国内几乎没有正版电视游戏和电脑游戏市场空间的情况下，人们还有玩游戏的需求，网游应运而生其实也是合情合理的。

现在网游没有前几年那么火了，也证明它已经逐渐步入了正常的发展轨道。对于一部分人来说，网游也是非常适合他们的娱乐方式——不需要购置主机、不需要购置游戏、只要续费即可，而且一个游戏可以玩好久……而且除了去玩私服的，玩网络游戏的玩家们支持的可都是正版……

至于过度沉迷和一些不文明的行为，我们当然要反对，但不至于上升到彻底反对网游的地步。就好比刀可以切菜切瓜，也可以用来杀人抢劫，我们应该反对这种犯罪行为，而不是去抵制卖刀的。网游其实最早就是发源于国外，外国人也一样喜欢玩网游，只不过玩家的素质还有些差距。不过外国也人不至于因为这个而对中国人印象差。但现在北京还存在上车不排队、不懂礼让、乱贴广告等等不文明的做法，这才是真给中国人丢脸的行为啊。





七曜

●给KOEI做几个广告。这次首先要向大家推荐无双OROCHI 魔王再临的TB BOX，即豪华限定版，里面会赠送系列全人物的珍藏卡片，全部是全新的造型，并附赠专用的卡片收藏盒。而且只售10290日元，本游戏的普通价也需要7140日元，所以绝对超值！如果预约的话，还能拿到预约特典，是一支带日历的拉杆圆珠笔。尽管比起其他游戏的预约特典略显寒酸，不过作为无双FAN，获得一支也算不错。然后是真·三国无双5的官方公示的资料设定集也于3月25日发售，收录了全武将和武器的设定资料，能通过此书仔细的分析出KOEI人设的奥义。此书仅售2100日元，有爱的朋友可以收藏一本。最后要说的是刚刚收到的战国无双大全，本书揭露了战国无双2猛将传和战国无双KATANA里从未公开的设定图，2500日元，是战国无双FANS必入的收藏本。

小沛说：我正在考虑是不是应该问光荣收取一些广告费呢，实在不行就只能问七仔要了。



也许是因为《电软》改成1月3期让我感到受不了，也许是因为考试临近无心看杂志，最大的原因可能是因为我为了PSP欠了别人近两百元，连坐车回家过年的钱也欠着，所以08年的2月下我并没有急着去买，结果最终也买不成了。回去后向朋友抱怨《电软》1月3期，要改支持《掌机迷》云云，结果，就被朋友语重心长的动之以情，晓之以理，遂觉万分惭愧。对《电软》的热情怎能因为1月3本而动摇呢？于是，先下手为强，买下了这本合刊。也许是因为雪灾加停电，这本合刊竟是到了2月16日才到报亭。在此，表达我对《电软》的歉意。

听了《水晶梵音》了，感受疲惫的时候听是一种享受；但为什么我躁动的时候听更加躁动了？我应该会静下来才对。——江西东乡县 乐源

小沛■你的道歉我不接受，因为……其实你没有错。支持或者不支持不在于读者，而是在于我们这些编辑。假如我们做得好，那自然会有很多人喜欢。假如我们做得不好而失掉了部分读者，那就是应该我们去反思。感谢你的继续支持，《电软》依旧是每月两本，之前曾有过一期为了调整期号而出的“中”，但事实上出刊速度还是半月，根本没有变过。所谓的第三本，就是由我们编辑参与制作的《iPSP》，也请大家支持啊！我的MP3里至今留着《问情》、《自由》等几首歌，但很少听了。歌曲再优美，也要有颗闲静的心来聆听啊。



小沛哥，读了几年电软，提一点对电软的意见吧，希望可以被采纳。

首先，以后做攻略，特别是机战之类的游戏攻略时，能否把主角名字还有一些道具之类的译成中文？终归懂日文的人太少了，我想找资料还是很困难，起码要把中、日文都标注清楚啊。

其次，小沛以后言辞稍微搞笑一点就好，虽然我也很喜欢你的风格，但为的是让那些不喜欢你的人也喜欢你啊。我希望小沛成为最棒的！

然后，赠品的种类改一下吧。不得不说负责这方面工作的同志有点偷懒啊，与其送那么多没意思的海报，我们也不喜欢，还不如给杂志加页呢。希望每期可以送些不一样的礼品，最好别再是不容易保留的纸制品。

最后，那些栏目不要变动得太大，特别是那些“夭折”的，看着很不爽。

我知道大家都很辛苦，以上这些只是我个人的一点小建议，而且是出于对电软多年来的支持。

——山西太原 SOBMF

小沛■首先对于攻略给您造成的不便我们深表歉意，因为攻略的制作过程非常辛苦，有时候为了对付一个新游戏，特别是赶上杂志制作的后半期，那么负责这个攻略的编辑两天不睡觉的情况也是有的，所以在某些方面可能会有考虑不周的地方。另外，为了方便大家在游戏中对应查找，不翻译成中文也是有必要的，而如果中日文并用的话，大概在版式上也会有所困扰吧。其次，小沛也不是不会搞笑，而是不想为了搞笑而搞笑。如果别人跟我倾诉，结果我跟人家开玩笑，那我这个人是不是就有点太搞笑了。

然后是关于赠品的问题，估计一百万个读者中会有几十万种意见，我们的杂志可是每期只有一种赠品，实在很难满足所有人的愿望。另外，赠品还牵扯到很多方面的问题，总之还是希望大家多体谅吧，我们也会尽力搞得丰富一点。

最后，栏目存在与否也是个很难办的问题，例如一个栏目办得久了，难免创意枯竭，如果硬要继续下去，恐怕读者们就要烦了。先预告一下，原来的《超G女生》栏目又要回来了，有意的MM们快来报名吧！





「春节过得如何，把你这个春节做的有趣的事情告诉我们吧。」

贵州大方县 陈涛■

大年初一，因为家里的PS2被盗了，坐在家里太无聊了，所以出门进PS2游戏室去耍，结果在那儿和一“高手”对战《天诛3》，赢了他两本《电软》的钱。哇塞，我真是太厉害太高兴了！（小沛告诫：切勿用游戏赌博……）

湖南株洲 罗牧舟■

家里停水停电，生活仿佛就回到了70年代……公交车全部停开，从城郊家去市中心只能坐“11”路车（双脚步行）。家里的电炉不能用，拆椅子烤烤火……这个春节，很奇趣。

辽宁阜新 张超■

春节过得还不错，就是很累人。天天除了吃就是喝，天天去串门。回家累了连游戏都不想玩。真希望以后过年能好好在家玩上几天几夜。

辽宁大连 张文涛■

白天睡觉，晚上在被窝里玩《CC FF7》，还差11个任务达成率就到100%时，在网上看到3.90M33的升级包，升级后我的ISO就运行不了了，555……

广西防城港 黄雪冰■

得压岁钱，万岁！但很少，离幸福（有机）一族还差好远。决定攒钱，可是不知怎么的，包越来越小了，体重却升了一小点……还有零食。

陕西西安 刘卓■

去三亚旅游，在有椰子树的海滩上抓螃蟹，洗天下闻名的南田珠江温泉。

福建南平 林万军■

看着春晚，等着电软；走亲访友，等待电软；做着作业，玩着游戏；回到学校，看到电软。

内蒙古乌海市 刘琳■

2008年，决定前途的一年！所以这个春节也大概是最后一次轻松的机会了……不过……整个春节耳朵里却总能听到“高考”、“努力”、“争取”……的词。很烦！总之这个春节过得不怎么开心。

山西太原 刘智■

在北京度过的春节，虽说住在五环外，但是第一次去外地过年，心情不错，加上可以无限制放鞭炮，很热闹，估计是这辈子一件难忘的事。

重庆 傅航■

这边下着大雪，回老家之后，趁着大雪堆了个雪人，当天还是雪人的样子。第二天大雪之后就找不到它了。只发现原来有雪人的地方比其它地方突出一些。雪人被雪活埋了……

大墙画廊

最佳美工奖



一邂逅的二人 广西南宁 谢贤濂

你哥哥画得非常好，没想到做弟弟的你也是这方面的高手。不过起的标题和内容似乎有差距？



一电饭锅 湖北 赵俊超

对不起，实在没看出你画的是什么，只好按你图片的名字来标注了，难道是要把下边的那位放到电饭锅里？其实你画得不错，有美树本晴彦的风格。



林克 山东兖州 刘涛

林克这种人设看起来容易摹仿，其实很难抓住精髓。一旦用笔不够流畅，人物就没那么可爱了。



怪物猎人同人 上海 裴琲

好性感的女猎人啊！在外出打猎之前还有心情搔首弄姿？其实这样的姿势更适合配上DOA的人物。



尤娜 广西北海 梁远生

这个比那个大头版感觉稍微好一点，起码那种娴静的姿态表现得还不错，只不过还不够漂亮。



尤娜 广西北海 梁远生

看得出来，你很喜欢尤娜这个角色，不过下次记得要再细致一点，人的左右脸不会差那么多的。



灵魂能力4 四川成都 G兔子

游戏人物就是好啊，永远这么年轻，她姐姐都有孩子了，但从人设来看依然是个少女的形象。



无题 山东文登 王威

大方块脸、强壮但稍短的胳膊，看得出你想创造一个富有个性的英雄，要是再帅一点就好了。



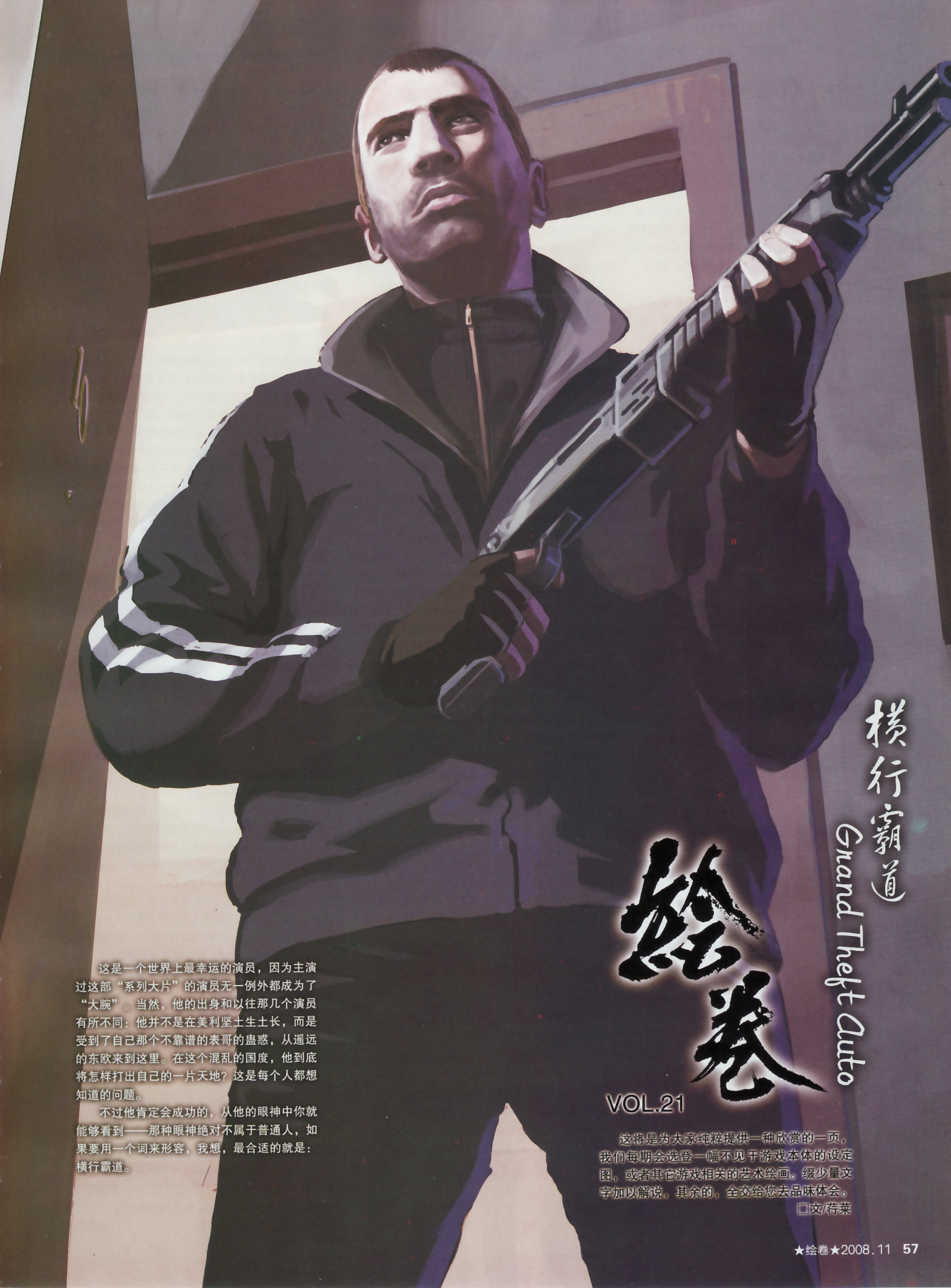
星际游侠 山东兖州 刘涛

模仿别人的作品一定要慎重，因为以后你在绘画过程中都会受到影响，另外抓住精髓也很重要。

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



绘卷

横行霸道 Grand Theft Auto

VOL.21

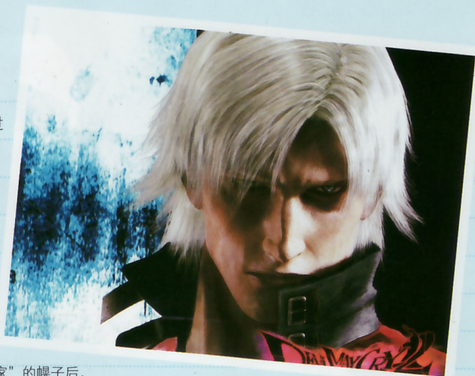
这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇莱

这是一个世界上最幸运的演员，因为主演过这部“系列大片”的演员无一例外都成为了“大腕”。当然，他的出身和以往那几个演员有所不同：他并不是在美利坚土生土长，而是受到了自己那个不靠谱的表哥的蛊惑，从遥远的东欧来到这里。在这个混乱的国度，他到底将怎样打出自己的一片天地？这是每个人都想知道的问题。

不过他肯定会成功的，从他的眼神中你就能够看到——那种眼神绝对不属于普通人，如果要用一个词来形容，我想，最合适的就是：横行霸道。

BW·Big World·大世界



每当再次经过那个路口，都会不自觉地向里望去。

那是一家散发着典雅气息的咖啡屋。虽然也有再进去感受一下那熟悉的建筑结构的冲动，可是我知道，在那里，再也嗅不到成群的PS2超时工作所散发出的焦糊味，再也听不到各种游戏BGM所混合而成的独特音乐，再也看不到那一家家玻璃门上写着"内有空调"的可爱游戏室。没错，两年前，那里还是我每周必去的圣地，是个承载着我七年游戏回忆的地方，名曰：大世界。可是现在，它只是一间咖啡屋。

同所有生长在中国的孩子一样，我有一对望子成龙的父母。自然，他们是不会为了学习而给我买"学习机"这种东西的。可是，他们无法阻止周围的小朋友们对我的"思想浸透"。当"游戏机"的概念在脑子中形成以后，我很自然地产生了一睹"英雄"过关英姿的想法，接着便也真的有了这样的一次机会。看着玩伴手里拿着纯正的红白机手柄，操纵着"大英雄"上翻下跳，奋力冲杀的样子，年仅12岁的我被深深地震撼了。虽然从那之后很久，我都没有再接触游戏，但那一次的印象已经深深印在了我的心里。曾有一位哲学家说过：如果你觉得时间比平时过得快，那你就是快乐的。在我的记忆里，那天真的过得很快。很可惜，自从我那位玩伴的奶奶过世以后，我便再也没有见过他，以及那台我梦寐以求的红白机。



本来我以为自己与游戏再无交集，可在一个暑假中，一条关于"游戏集结地"的传闻令我怦然心动。要知道，这些东西在小孩子当中总是传得很快的。当时，已经上初中的我有了自行车，出行半径比小学时大大增加，而那个传说中的"集结地"也真天意般地出现在了我的出行半径之中。于是那一次，我编了个"去同学家"的幌子后，来到了后来带给我七年游戏回忆的"大世界"。当我走进"大世界"的门中时，看到的是一番全然不同于红白机单调画面的景象，单是一台台彩电上的精彩画面就已经令我应接不暇。再看电视旁边放着的，是一台灰色的主机，最让我惊讶的是，这玩意儿竟然是放盘的……当时的我实在没想到只在电视上见过的高科技会出现在现实生活中，于是急忙问老板：这是啥啊？老板曰：索尼。

就是这么一个简单的过程，我真正的游戏生涯便开始了。

至于第一次去天元，则是刚开始玩RPG的时候。之前，我一直在一家规模小一点的店里玩一些二线的闯关游戏，只因为当时一个无意识的选择，便走进了天元的大门，后来的事实证明，我的选择是正确的。因为，当后来所有的游戏室老板都迫于楼主的压力而搬出大世界时，是天元撑到了最后。在这里我邂逅了不朽的经典《最终幻想》和我第一个"社会上"的朋友——天元老板一家。从那以后，我便一直在天元玩了。这个时候已经是PS的晚期了，至今我还清晰记得，当时《电软》上打出了PS最后大作《永恒传说》的封面。不过，即使是这种状态下的PS，也已经够我玩的了。《龙骑士传说》《北欧战神传》还有《机战》，当时只上初中的我由于资金原因，每周只能去大世界玩两个小时。所以，当我把这些游戏打穿的时候，我初中也毕业了。而这时，我也赫然发现，为了躲避父母的"偷袭"，我的日记里多了一个"专有名词"——BW，也就是Big World。

尽管这时我已经深深地迷上了游戏，但每周只玩两小时其实并不能构成对学习的威胁。毕竟，咱中国的孩子在那个阶段大部分时间还是用来学习的，我也一样。所以，我还是以不错的成绩进入了当地的重点高中。在我家，用成绩来换取战利品什么的纯粹是空想之谈，即使是已跌入十位数价位的小霸王，在我老爸老妈面前，我也是决然不敢提的。因此在高中阶段，BW仍然是我唯一的归宿。当同学们都学着"80后"的口气说"我们过的是三点一线式的生活"时，我很庆幸我还有BW。刚上高一时，新的环境，陌生的人，让当时还年少的我倍感孤独。但每次到天元，这种孤独感就消失了，因为他们是我除了家人、老师、同学之外见过最多的人。还记得欣欣——天元老板的女儿，我初到天元时她还是个宝宝，可现在已经会走路了。每次见到我，她都会变得手舞足蹈，这让我在城市这个陌生的大森林里体会到了一点家以外的温暖。之后的三年，我不知打穿了多少PS2游戏。我有一个习惯，每次进入游戏前，我都不会跳过开头的Opening，而每次只要音乐响起，我身后也会同时响起天元老板娘附和的歌声。都是爱游戏的人啊！还记得有一次，我利用查体放假一天的空闲去BW放松一下，可事不凑巧，恰巧那天停电了，可还有一帮顾客都留在天元不肯离开——因为也有传言说一会就会来电，于是，老板娘拿来了扑克，招呼大家玩起了斗地主（现在回想起来，老板娘真的好会做生意啊）。大家几乎毫无推辞地玩了起来。当然，老板娘自己也乐在其中。当时我留心观察了一下，在我们这群"BW玩家"之中，既有衣着正规的公司职员，也有一身邋遢的租碟老板，可是，没有人用异样的眼光审视别人。即使偶尔出现一句粗口，那也是毫无恶意的调侃之辞。因为在天元，在BW，大家都是玩家，都是爱游戏的人。结果，那天整整一下午都没有来电，不过从我们离开时各自的表情就可以看出，我们并不失望。

高中三年，我玩游戏变得愈发凶猛起来，一有整块的时间便会以"补课"为由去BW放松。因此，我的成绩虽不算太差，却也无法再名列前茅。然后的高考，出乎老师意料——但在我看来是必然的——我落榜了。再然后，在像所有落榜生一样经过一段必经的思想斗争后，我选择了复读。那时我想，至少我还有BW。

那大概是复读后的年底吧，一次考完试，我又来到BW，发现BW卷帘门上的"大世界"字样被拆除了，同时，里面也传来电钻工作所发出的刺耳噪音。问老板娘，答曰：装修，以后还是游戏室。我顿时倍感安心。可是之后，我每去一次，就会发现有几间游戏室人去室空。有一天，我收到天元老板娘的短信，说天元搬迁了。我去过一次搬之后的地方，还没等到去第二次便再一次收到短信，说店址又变成了他们的家。终于在不久之后，我收到了第三条短信：由于影响邻居休息，天元关门了。虽然这是早就预料到的事情，可是当它真正发生之后，我突然发现，自己竟是抑制不住的悲伤……

到今天为止，我大概已有一年半没摸过PS2的手柄了。每当想过过游戏瘾的时候，也只能去附近的网吧玩玩354和《鬼泣3》的PC版。可是，当年打弗吉尔都不用变身的我，如今用键盘连第二关的小狗狗都打不过去，每到这个时候，我也只能对着挂掉的但丁轻叹一声，默默地起身离去。

我不会忘记那年9月，终于有女生答应我可以约她的时候，我却无法实现带她去BW玩《零·红蝶》的愿望。

我不会忘记，一直陪在我身边看我玩《旺达与巨像》，并要给我拉她新学会的小提琴曲的小欣欣。

我不会忘记，那天下午一起交流心得的那票玩友。

我不会忘记天元，以及有关BW的一切。

有他们，我就是富有的。 □文/陈亚军

永远的兰古丽萨II



对于大多数人而言，兰古丽萨（梦幻模拟战）II无疑是一场S·RPG的豪门盛宴，但对于我而言，这款著名的游戏却是心中“永远挥之不去的痛”……因为，这是迄今为止唯一一款伴随了我的整个中学生涯，但我却连序章都未能打通，并且这辈子也再也没有机会打通的游戏。

时光倒回十多年前那个MD盛行的年代，那时的我还只是个成天满脑子除了游戏还是游戏的初中生。尽管没有钱买更多的游戏，手头的攻略书籍也几乎为零，但自己对游戏的热情却是较现在有过之而无不及的。印象中，我当时的日子是那么无忧无虑。直到暑假的某一天，哥哥给我拿来了一盘新的游戏卡。

“这是什么游戏？”我的脸上写满了兴奋。

“兰古丽萨II。”哥哥说着，将卡递了过来。

其实当时的我根本就不知道这究竟是款怎样的游戏，倒是黑色外壳上那张精美的包装画一下子就吸引住了我的眼球。我从未见过如此华丽的画，于是也就先入为主地认定，这一定是款好游戏。回到家后，我迫不及待地开始了“梦幻之旅”，可我没有想到，这也正是恶梦的开始。

或许是自己在SLG领域的涉猎还远不及RPG那么广博，亦或是受FC上火炎之纹章和机器人大战的毒害太深，总之，我从一开始便想当然地认为SLG就应该是一群大人物之间的战斗，与杂兵无关。先入为主的印象加上完全没有搞懂战斗之前的日文指令，我鬼使神差地在未带一兵一卒的情况下开始了自己的处子战。

“我靠！怎么才两个人？”敌我比例的巨大悬殊使我在刚一进入战场时就重重地从椅子上跌了下来。好在，之前的机战经历很快使我恢复了镇定，我暗暗地告诫自己：“面包会有滴，牛奶也会有滴。过不了几回合我方援军就到了。”然而，这一次“机战定律”却未能续写其神话，眼看着敌军已将我逼上了绝境，我这才意识到事态的严重性。于是，抱着置之死地而后生的侥幸心理，我开始没头没脑地往人堆里扎，结果终因寡不敌众而全军覆没……噢不，是两人覆没。

对着GAME OVER的屏幕，我纳闷儿了：援军咋还没来捏？

开学后，我回到了两个月未回的学校，和一帮狐朋狗友围坐在一起侃游戏成了每天最大的乐趣。或许是刚开学的缘故吧，大伙儿的热情都格外高涨——大家你一言我一语的，那热闹劲儿丝毫不亚于高峰时段的小菜场。而我也惊奇地发现，玩兰古丽萨II的人还真不在少数。尽管依旧深陷于序章泥潭不能自拔，但这丝毫没有扰了我讨论的雅兴，直到某人说了句“第一版贼简单，我只让艾尔文带了四个兵就搞定了”。什……什么？可以带兵？我顿时石化外加反应不能，直到大伙儿发现了我的异样并问我“该不是没带兵就去打了吧”，我这才勉强挤出一句：“切，我两个人就过了。”并故作轻松状，引来羡慕眼光无数。

回到家后，我以“迅雷不及掩耳”之势接通了MD。嘿，还真能带兵！……这一重大发现极大地提高了我军的战斗力，刚才还在屠杀村民的帝国走狗巴尔特转瞬间已被我剃成了光杆司令。“小样儿，你也有今天？”我得意地笑，得意地笑。正当我准备给予其致命一击时，屋里的电闸突然发出了一声清脆的响声，电视上形势大好的战场当即一片漆黑。我先是一愣，随即意识到，自己刚才因为杀得兴起而忘了SAVE。

于是，我把手柄狠狠地砸向了地面。

前两次的失利显然极大程度地挫伤了我的战斗积极性。在随后的很长一段时间内，我都没有再碰过兰古丽萨II，直到有一天突然“化悲痛为力量”，我才再次进入了这个战斗的世界。

第三次来到萨尔拉斯城近郊时，我可谓轻车熟路，对敌军的出现位置和移动路线更是早已了然于胸。很快的，在我“卓越军事才能”的发挥下，巴尔特又给打了个半死。然而，就在此时，一个想法突然闪现在了我的脑海里：就这么过关的话一点儿技术含量都没有，应该不管他等级高等级低，但凡出现的敌人全给他灭了，这才有气势！于是，我不自量力地打起了战场右上角利昂的主意——当然，我完全不知他便是大名鼎鼎的青龙骑士团团长。好容易挨到了自警团成员全都“光荣牺牲”，利昂拍马赶到，我的“小宇宙”也随之燃烧到了极限。移动，战斗，在一系列娴熟的操作后，战场切换成了单挑画面。正当我准备高呼“邪不胜正”之际，利昂却早已用一记漂亮的幻影绝杀结束了我那短暂而赋有传奇色彩的戎马生涯。

这一次，是完美主义的思想害了我。

正当我还在为昨天刚考完试今天又要考了而抱怨时，却发现期末考这个最终BOSS不知何时也已悄悄逼近了。也不知是不是老天爷故意找我的碴，总之，兰古丽萨II偏偏在此时又不合时宜地在班里掀起了第二波热潮——大伙儿重新聚集到一起讨论起自己的通关心得、常用秘技，以及四个超高难度的隐藏版。不知是他们的辉煌战绩伤及了我的自尊，还是我自己想一窥传说中隐藏版的究竟，反正，我又一次稀里糊涂地踏上了梦幻征程，全然将迎考期间禁止游戏的家规抛到了脑后。

真理有云，人不应该在同一个地方摔倒两次。这次我显然充分吸取了之前一系列的深刻教训，并从一开始便兵进相保、马走连环，该稳扎稳打的地方坚决稳扎稳打，该速战速决的时侯坚决速战速决。眼看着突破序章已成为民心所向、众望所归、大势所趋，可正所谓天将降大人于斯人也，必先苦其心志、劳其筋骨——我玩得是如此投入，以至于丝毫没有觉察到房门不知何时已被推开，父亲不知何时已站在了我的身后……

这年头，过个序章我容易吗？

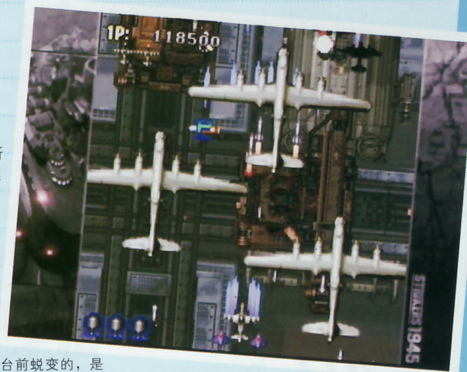
很快，我迎来了初三，紧张的学业使我不得不暂时放弃了深爱的游戏。然而，这一别竟是两年。当我两年后重新回到游戏大家庭时，发现自己的那台MD早已不能正常运转了。

如今，我已经玩过很多游戏，很多玩过的游戏都已渐渐淡出了印象。但是唯独兰古丽萨II，至今依然深深地印在我的心里。后来我有了电脑，也曾想用模拟器重温旧梦，但那时我突然发现，或许保留些许的遗憾才是其最好的归宿——这就像断了臂的维娜斯那样。兰古丽萨II，这款我认为是心中永远的痛的游戏伴随着我度过了一生中最美好的时光，每当回想起当初那段有着长久遗憾的经历时，心中总会忍不住涌起阵阵莫名的感动。

如果可以的话，就让这痛来得再持久些，再猛烈些吧。

□文/陆新庆

1945，我的老时光



时至今日，1945仍是我在机厅里唯一的消遣。

无聊的时候，郁闷发呆的时候。静静坐在机台前，什么也不想，只是手指强烈地敲击着按键，任眼前弹幕纷飞。

每次十个币，便买断了整整一个下午的思绪。直到天光尽褪，人影疏离，只剩下一个人，似角落中的幽灵，光影的闪烁映出阴晴不定的神情。

重庆的机厅是不通宵的。清场起身的刹那，充斥着爆破与闪躲间的迷离，亦真亦幻地溢满了目之所及的世界，与伴随着沉重麻木感的右手一起，消遣了记忆中所有带着严肃表情的时光。

于是，什么也无所谓了。

十年前的某天，一个无意中走入机厅的孩子，穿梭在拥堵的人群里。在一位高手的身后目睹了一场华丽得让他惊叹的表演。通版的刹那，他迷醉于胜利的惬意，更加惊叹于高手那略显麻木，宠辱不惊的表情。他环视四周，无数机台前那一张张或眉头紧锁或讪笑张狂的脸。

从那天开始，1945的机台前多出了一个小小的身影。转瞬，便是十年。

1945不是一款浪漫的游戏。与所有STG一样，承载的是顽强生存的挑战与热血胜利的快感。只是，坐在机台前的人们却可以怀有热血之外的种种心情。

历史没有如果，也无法承受太多带着疑问的回眸。在一次次被长辈揪出机厅的时候，在机厅与人口角恶斗的时候，在痛苦失意，迷茫不知所措的时候，我却从没有怀疑过游戏。我一直相信那个小小的身影在机台前蜕变的，是一种超脱的淡定与从容，是一种敢于顽世的坚持和倔强。无所思的境界，并不仅仅代表蒙昧与遗忘。

只是十年的时间，并没有将我打磨成真正的高手。心情无法平静的时候，仍会殒命于刹那的分神。多数时候，我也还是会像初学者一样用手指猛拍按键。这种常年累月的运动造成的后果是许多人会问我是否打网球——右臂明显比左臂结实许多。

我是念旧的人。虽然十年的时间已经磨去了当初所有的痴狂，但我仍相信那场偶遇将我身影定格的刹那似乎已然注定了某种缘分，从此所有的不安与落寞，放纵与张狂，全部交由这样一个角落，细细地体味诉说。

凝神屏息的那一刻，我的1945，看似与生活的主流无关。

□文/森田一

似水流年

□文/傻傻的发呆

我有一个习惯，那就是把每过去的一天的日历撕下来，时间在一分一秒地流淌，青春也在我哗哗的撕扯声中消逝。看着越来越薄的日历，我又想起了高三毕业前那段颓废且快乐的日子。

那时在学校有几个要好的朋友，每天放学后我们都会跑去那所谓的ps2机房去玩一个叫《三国无双》的游戏。这个游戏很普通，在我们看来，只要是不断的砍杀敌兵，击败最终boss便算胜利。但是我们却对他欲罢不能。每当你想去尝试遗忘他时，心中会感到生命中弥足珍贵的东西正在慢慢和你say goodbye。

小熊同学是最早接触《三国无双》这款游戏的，自从遇到他我才知道什么是对游戏的狂热——总能在每天早自习看到他精神涣散但眼神散发光彩的出现在我的眼前。于是我顺理成章地坠入三国无双的世界里，请假，逃课，装病纷纷成了我游戏的手段。赵云同学在我的手中越发威猛起来，我的身体也在游戏中慢慢的垮掉。

讲台上的英文老师正唾沫飞溅的讲得入兴，台下的我们则各自忙活，看小说，睡觉，讨论赵云和吕布究竟哪个更强。我趴在桌子上，与墨鱼同学聊天，唾液的飞溅程度不亚于讲台上的英文老师。偶然发现小熊同学睡得正香。放学后我和墨鱼同学去了机房，小熊同学依旧在泡周公的女儿。我的赵云同学正全力拚杀于曹营时，墨鱼突然问我：“你觉得这游戏有什么好玩的？”

我反问了一句，“你说呢？”

“我觉得这游戏太单调，除了砍杀还砍杀。但不玩的时候却很不舒服。就像……”

“就像生活一样对吗？”

“对，就像生活一样摆脱不了”

我操纵的赵云同学正踏着一地尸体前进。

那就是生活，我浸泡在学习生活的泥淖里，想摆脱却一直被粘稠着。

惘然间，我发现日历已经越来越薄了，我告诉我的那些朋友，我要改变现状，要准备应对那个人生转折的日子。他们拍拍我的肩膀，就这样悄无声息地消失了。



日历被一页页地撕下，到了今天，我操纵的赵云同学依旧勇猛，而今天的日历又被我撕了下去。

一天又这么过去了。

为了我的梦想

□文/赵文磊

人生是需要梦想的，没有梦想的人生是不完整的人生，我一直这样想。而我的梦想从很早开始就将其确立为游戏了。

我的梦想是游戏，也许有人会说我胸无大志，但本人并不以为然。我的梦想虽不及那些革命先烈们和为了真理不屈不挠的前辈那般伟大，但这对我来说这已足够。

我喜欢高桥阳一的《足球小将》。因为《足球小将》里的每一个角色都有自己的梦想，而且他们每一个人都各自在为自己的梦想努力着。特别是主角大空翼，为了夺取世界杯这个梦想，每天都拼命地练习足球，努力地赢得自己所参与的每一场比赛。所以，我十分喜欢高桥阳一的《足球小将》。





为了游戏这个梦想，我会用心地去玩每一部自己能接触的作品，努力地去了解每一个被人们所熟知的系列；如果可以的话，我曾想过参与游戏的汉化，尽管现在的自己连最基本的汉化工具是什么都不知道；但是我最希望自己能够成为一名游戏开发人员，去实现自己可以制作游戏的愿望。尽管这离现在的我的生活很远，但我会像翼那样不遗余力地去实现自己的梦想。

翼是很幸运的一个人，因为他在实现自己梦想的道路上总是能遇到可以帮助他的贵人。比如本乡·劳比度这个人，劳比度原本是巴西圣保罗的职业球员，但因为眼睛受伤而引退，因为劳比度无法承受这样的打击所以就想跳海自杀，却幸运地被翼的父亲所救，劳比度在翼的父亲的指引下来到了日本，并在机缘巧合下结识了翼，成为教导翼足球的恩师。还有一个不得不提的人——片桐伍智，片桐伍智原本是日本国足的前锋，他与劳比度同样是因为眼部受伤而引退。意志消沉的他在翼的身上看到了日本足球的希望，所以他决定帮助翼完成夺取世界杯的梦想。片桐伍智这个人对翼来说实在是太重要了。是他求劳比度带翼去巴西的，也是因为他，日本队才能成功夺取世青赛（因为世青赛进行到一半时，举办国突然发生内战继而导致世青赛无法进行下去，为了实现翼等人的梦想，片桐只好去求许久未见过面的父亲，叫他拿钱出来在日本举办世青赛。后来，翼等人果然没让片桐失望，日本队成功夺取了世青赛冠军）。对翼有所帮助的人还有很多，但是因为篇幅的原因我就不一一列举了。

我虽然没有遇到能够帮上我太多的人，但我的身边，也有许多良朋知己，他们这些人也使我了解了许多。龙行于天下是我的表哥，此君与我一样喜欢游戏，但却没有我这么痴迷罢了。龙行于天下对我的影响颇大，是在他那儿，我第一次玩到了格斗游戏这种游戏类型；是在他那儿，我见到了平生第一本游戏杂志《电子游戏软件》；就是在他那儿，我学会用模拟器来玩游戏；而在我沉迷于网络游戏的时候，也是他劝我离开ＰＣ网游的，所以我很感激他。孤独的流浪者君是我的好朋友，是他把我带到了传奇的世界，让我体会了ＰＣ网游这种东西。虽然我并不怎么喜欢ＰＣ网游这种东东，但如果没有他，也许我到现在也不了解ＰＣ网游的概念。

翼在实现自己梦想的路上遇到了许多的困难，但无论多大的困难，他也会努力去克服，我很欣赏翼的这一点，所以我要向翼学习，学习他那不管遇到什么样的困难都会尽全力解决的精神，然后去实现自己的梦想。

高桥阳一曾经说过这样一句话：“我的梦想是漫画，翼的梦想是足球。”这简简单单的一句话却道出了自己所执著的梦想，所以我也想说：“我的梦想是游戏。”我敬重高桥阳一和他笔下的大空翼，我敬重那些为了梦想而奋斗的人。因为只有那些为了梦想而不断努力奋斗的人才最值得人们尊重和敬仰。

一个梦想就是一个目标，有了目标，人的一生才会有意义。至少我是这样想的。

游戏，六月再见！

□文/ZZY

时光如梭，转眼间自己已是个老大不小的成年人了（也就十九而已）。整日在学业与理想中奔走，游戏的童年早就一去不复返了。一日在老妈的压迫下整理被自己搞得乱七八糟的房间，却无意发现了几张被尘封许久的GB卡带。那时我犹如一个历尽沧桑的老人一般，颤抖地将卡带拾起，轻轻擦拭卡上的堆积多年的灰尘。然后一个劲的冲出杂物堆中去拿我表哥寄存于我家的GBA（话说已经存放了一年多了……）。当那一声熟悉的“GemaBoy”开机声响起时，那段游戏的记忆似乎又从脑海之中浮现……

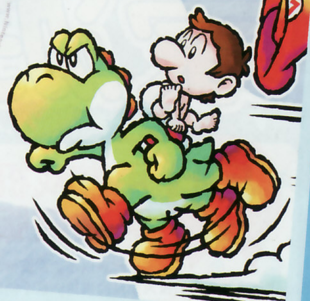
游戏，是我童年时最美好最天真的一个梦，甚至是每一个孩子的梦。如果能够像小野马一样的无拘无束地玩上三四个小时，对我来说就是一件很幸福的事情了。偏偏生在红旗下的父母亲都是视玩物为丧志的人，传统的中华文化占据了他们的思想，所以对父母亲大人来说孩子安分守己的在家里看书是不言而喻的，而那些在外边玩的兴高采烈的孩子则会被当成异类一样禁忌，仿佛稍稍与“玩”字沾边的事物在父母大人眼里就是牛鬼蛇神。然而正如马克思所言，历史是前进和发展的，虽然我从小就是个百依百顺的好小孩，但自从小学二年级的一次“堕落”，让我认识了一个叫“电子游戏”的东西。

记得那天中午刚放学，在我的死党KB的带领下，我们直奔当时最令学生、家长、老师、学校，甚至是社会都禁忌的地方——电脑室（也就是现在人们所说的黑网吧）。因为我所在的只是一个小城市，电脑在当时还没被完全认识，所以一度成为继电子游戏室（街机厅）后又一个“危险地带”。在大多数女同学和全体老师、家长的眼中，学生出现在此地乃大逆不道的行为，同不良少年并列为一类。所以在某次进网吧时被同班女同学看见并被告知要举报我和死党KB后，如何进入电脑室一时间成为我要面对的一大难题。当我第一次见到别人敏捷地摆动鼠标控制电脑屏幕上的小人时，积木、街机、木头人、打玻璃球、捉迷藏这些游戏的名词彻底被眼前所见到的推翻了。是的，从此我爱上了这个叫”游戏“的家伙.我仍然记得第一次上机时的丑态百出，竟然因为不知道开机键在哪里而彷徨十几分钟。最后要不是自己鼓起勇气往机箱上的东西乱按，我想至今我还可能是个连电脑都不会开的sb了，于是游戏的童年就这样在我这个无知的少年的手里开始了。

那段时间为了玩电脑，没有一天不是中午十二点后才回家的（我们学校是十一点就放学了），对一个以前天天按时回家的小孩来说，如此之迟的回家并不意味着这是好事，所以从二年级到初三那段时间我可没少受皮肉之苦，但我为何要提起我这段陈谷子烂芝麻的”光荣历史“呢，因为电脑游戏对我的启蒙影响是十分之重要，以至我可以成为一个拥有十年游龄的玩家。后来玩了一年电脑后，在某次去同学家里玩时认识了一台叫”小霸王学习机”的东西（玩到后来才知道它其实是fc的翻版）。看着我同学娴熟的用手柄控制电视上的小人，我又一次被所见的一切惊呆了，电视上也能玩游戏，这对于当时的我可是一件新鲜事，尤其是当我同学玩超级玛利（超级马里奥）时，那个跳起来发出“嘣嘣”声的胡子大叔一下就吸引了我，而马里奥的开场音乐我至今记忆犹新，无聊时会哼上几句来回忆当年兴奋与激动。所以我又按时回家了一年，原因不为别的只为了能星期六日能到死党家玩FC。说到FC，印象最深的莫过于马里奥和魂斗罗了，前者因为关卡太bt了一直没有好好通关，后者的枪林弹雨着实让我望而生畏（无奈用上下上下左右左右BA之无耻方法通关的）。而热血系列则是死党虐待我的最好帮凶，至今仍不忘因为被虐次数过多而暴走。双截龙也算是比较经典的fc游戏，一二代都有变态的boss和关卡，每当玩横版过关游戏时都会情不自禁地响起主角的经典POSE——旋风腿。不过玩了一年FC后，因为没有什么新卡带玩而觉得无聊了，于是我和两个死党又游走于各个电脑室和街机厅之间。说到街机不得不说那几个吞噬了无数少年手中机币的游戏——电精、恐龙快打、合金弹头、KOF系列。因为当时街机有限，想要在人头涌动的街机厅里玩上那几台热门的街机就必须拥有“一能吃苦，二不怕死”意志（这句话似乎在奇瑞的老总对QQ车用户评价时也说过……）否则在那里呆上几个小时也不一定有空机给你玩。也是因为如此，电脑室成为了我们的主要出现的地方，而街机模拟器的诞生也使一大群从前只在街机厅出现的小孩转战到了电脑室，尽管手感不如街机，但是价格上的优势对我们这些手头拮据的孩子们来说不得不算个诱惑。就是这样混到了五年级，然而某天在操场上发现了有两个小子手里拿一种和俄罗斯积木机一样大小的东西，我好奇凑上去一看，没想到这个“方块机”能玩马里奥，虽然画面是黑白的但精致的画面不禁让我一下子着了迷。随后不久校门口附近开了间玩具店，那里就有这种机子卖，于是我走到那间店的柜台前看了下价格，没想到那上边标着“800”的三个数字让我吓一跳，本以为最多是和积木机一样的价格，谁知那三个冷冰冰的“800”让我兴冲冲的无知小孩彻底断绝了买这台机子的梦想（要知道我那时过年的红包也就150而已……）。然而，六年级的一次偶然，却让我第一次接触到了那个名“gameboy”的机子。要不是当时《暗黑破坏神2》风靡一时，我帮了一个不会电脑的家伙安装了此游戏后那人感激得借我一台GBC，我可能都不会与掌机有什么瓜葛。当我兴奋地开机那一刻，我甚至怀疑世界上真的是否存在这样的机子。对我来说这台如同装满神秘的宝盒一般的机子，既是一段使我快乐的回忆，也是令人痛苦的记忆。因为当时只有一个叫《孤岛冒险者》（又名《生存少年》）的卡带是我能玩上的唯一游戏，所以它几乎花掉了我的整个暑假我才能通关，而我不知耐心地重复了多少次这个游戏，一次次体会这个里边的剧情，一次次因为发现了新地方而兴奋激动得大叫，现在想起来未尝不是一种童年的幸福。但是在初一的时候，因为那台GBC我在学校和别人打了一架，结果没能敌过那个高年级的家伙，自己也给留在政教处呆半天才给放走，回想起来是因为自己那时太容易相信别人了吧，结果GBC被那个高年级的家伙搞坏了，而我也失去了那个借GBC给我的朋友，可以说这件事是在童年里唯一留下的阴影。后来自己也入手了GB，时常和几个机友交换卡带玩，而唯一能让我花了两年时间去玩的只有那张《口袋妖怪 银》的带子了。每当回忆起这段那种无法言语的兴奋，才发觉自己真的长大，那种小时很容易满足的感觉已不复存在。随后在中考完后又入手了GBA，才玩没多久GBA就走入了末路，烧录卡的出现让我几乎玩遍了所有GBA游戏，但是能真正玩下去的不多，除了口袋妖怪、马里奥系列、黄金太阳、赛尔达等少数经典游戏外，几乎没有哪个游戏能在我的烧录卡上存活过2天，这也不得不令我惊叹我这张烧录卡的顽强。上了高中后DS也出了，那时很有购买的欲望，不过了解了下它的价格后，对我这个任饭来说基本上不可能买的起了。然而高2的时候我却入手了PSP，让我身边的机友都疑惑不解，一个整日嘴里怨念着DS的人怎么成了P族。我也不得而知，放弃了DS转而入手小P也许是因为害怕了GBA，担心入手DS也像GBA一样走入末路，不过事实证明我的观点是错误的，DS的兴盛超出了我的意料。不过入手小P后，倒也没觉得有网上说的”没有游戏可玩“那么夸张，但是经典也不在少数，让我通宵达旦的通关的游戏也不少。玩《最终幻想7》时就掉了眼泪，或许有很多人都对此鄙视，但是扎克斯为友谊割舍于爱丽丝的爱情而牺牲，不得不说是个经典催泪弹，现实里又有几人能这样呢？

然而，为掌机而流下的泪水在面对现实的时候总会显得有几分不真实，转眼间我也走到了人生的十字路口，面对人生的抉择游戏也告一段落了。但这并不意味结束，正同扎克斯临死前对克劳德说的话一样——“连我那份一起努力吧……是的由你……活下去，你是我活过的证明，我的荣誉与理想全部交给你了。”当我们这些曾经为游戏而流泪的玩家面对高考时，放弃游戏就是为了以后更好的游戏，所以当我们从梦里走到现实的时候，记忆似乎成了人生最为宝贵的东西，那么就让我们把这份珍贵的记忆放到6月的高考后再延续吧！





STATE

征稿声明

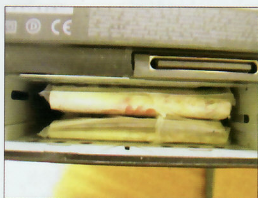
《Game Bar》栏目又开张啦！如果你对某个游戏有特别的感受，如果你对自己的游戏生涯有所感悟，并且你愿意用文字记录下这些的话，那就快点来投稿吧！投稿邮箱地址是：dr@vgame.cn，来信注明“Game Bar投稿”即可。

豪游根 VOL.09

主持/北斗



用游戏机当藏钱小金库 英国盗版商的独特创意



一直以来，盗版问题就是让游戏软件商们极为头疼的事情。这个问题在我国的严重程度相信大家是有目共睹的，不过这并不是说其他国家就没有盗版的情况了。据英国娱乐与休闲软件出版商协会消息，他们在今年2月初成功扫荡了英国的盗版游戏商。该组织声称，他们除了进行知识产权犯罪行为调查，还联合警方对盗版游戏商进行了扫荡。据悉，此次调查行动没收了75个存储了盗版PSP游戏的大容量SD记忆卡，另外，还惊奇地发现了盗版游戏商贩藏钱的小金库：一台XBOX游戏机和三台PS2游戏机。



用于藏钱的XBOX360机身内实际上已经只留下了一个光驱，剩下的空间共藏有5925英镑的现金。另外三台PS2游戏机内，分别藏有2835英镑、2025英镑和1425英镑现金。针对非法收入目前警方已经开始调查，并开始准备对其犯罪活动进行刑事诉讼。不得不说，这些英国盗版商还是蛮有创意的：不但盗版盗的是游戏光盘，就连盗版所得的钱也藏在游戏主机之内，从某种角度而言，也算是对游戏"情有独钟"了。

↑将钱藏在了主机的内部。

→其实这笔现金数量并不大。



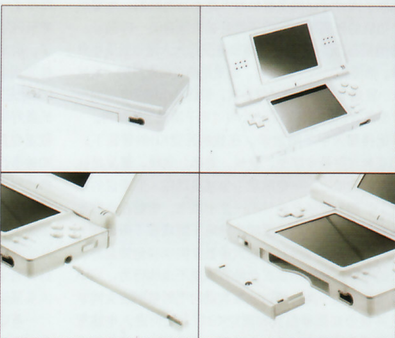
NDS进入小学课堂

西方人在教学研究方面，确实是比我们要领先很多的，相信我国的广大学生玩家看到下面的内容后一定会感到十分羡慕吧。

位于苏格兰的一个教育机构就在国内选出的16所小学内开展了一项很有创意性的教学实验。其实验的内容便是——要求在这16所小学上学的孩子们在每天早上开始正式上课前，要一起玩上20分钟左右的NDS游戏——《成人脑力锻炼》。

根据苏格兰相关调查机构给出的数据显示，在每天早上正式开始课程之前，让孩子们先玩一会儿NDS的《成人脑力锻炼》，有助于加强学生们在数学计算等方面的思维活跃程度，从而促进在课堂学习效率上的提高。

对于上述的这项教学研究项目，苏格兰政府给予了高度评价，并出资34,000英镑购入了480多台NDS主机，来提供给各个试点的学校，由此顺利展开了这项为期10周的"突破性"教学实验。而在这16所学校上课的孩子们也非常幸运地成为了"将游戏机引入教育课程"这一新科研项目的第一批受益者。





美国魔兽大战中国巨人 暴雪副总裁挑战史玉柱

"如果有公司说我们只有60分，那么我们会去玩一玩，看他们的游戏到底好在什么地方"，3月14日下午，暴雪公司创始人之一、公司副总裁Frank Pearce在北京对媒体表示他会去玩一玩《巨人》，看看这款游戏好在哪里。这是暴雪针对此前巨人网络CEO史玉柱评价《巨人》得分90分，而《魔兽世界》只能得60分的回应。

史玉柱3月8日曾在上海表示："因为《魔兽世界》的文化、价值观是不适合中国的。我以前也举过例子，外国人是不怕僵尸的，你说我扮演的角色是僵尸，中国人肯定不干，这就是文化的差距。所以放到特定的环境里，对中国玩家来说，《巨人》可以打80分，《魔兽世界》只能打60分。"不过史玉柱也补充说："如果放在全球来打分，《巨人》也放在全球打，《魔兽世界》能够打80分，《巨人》只能达79分，《魔兽世界》这个游戏是非常好的"。

Frank pearce于1991年参与创立暴雪公司，在网络游戏业界拥有相当高的知名度。据巨人网络内部人士透露，此前史玉柱同暴雪公司的高层也数度见面，双方颇有惺惺相惜的感觉，巨人网络坚持的"精品战略"同暴雪的成功路径很相似。史玉柱此前曾表示，《巨人》将致力打造成美女玩家最多的网游、最便宜的网游、最好玩的网游。作为中国文化背景下的一款精品网游，《巨人》讲述的是2060年，中国成为世界上最发达的国家。回顾历史，14名热血青年开始时空穿梭之旅，来到1855年的中国。当西方列强扛着落后的毛瑟枪耀武扬威入侵时，面对坦克、导弹、航空母舰等现代化武器时目瞪口呆。很显然可以获得众多中国玩家的认同。



玩家自行制作方便省力 废旧鼠标DIY的USB插座

家用电脑上的USB接口对于很多游戏玩家来说变得越来越重要，网络联机游戏用的无线网卡，USB电视卡等常用外设都需要依靠这个接口进行工作，但位于电脑主机底部的USB接口对于经常要插拔的玩家来说并不方便，频繁弯腰很是费劲，尤其是像一些特殊的USB设备，比如那种双敏带遥控器功能的电视卡等等，由于不好固定，遥控起来十分费力，而现在市面上已有的一两款USB插座样式并不好，做工也比较差，并不能完全信赖。近日有心灵手巧的玩家DIY出了一款充满个性USB插座，而它的素材仅仅是一个废旧鼠标。

来看看这款自制插座的制作方法吧：先把鼠标的中间用笔描出一个USB插座所需出口，然后用小电钻或锥子沿出口边界线打几个眼，用平口起子把中间部分起掉，注意留的空要稍小一些，这样可以把USB的头卡的更紧一些，再用小平锉把四周的毛边再修整一下，因为鼠标的线较细，出口小，USB延长线出口的地方要用锉弄扩大一点。这样基本的加工就完成了。接着把鼠标和延长线重装起来就大功告成了。是不是觉得很酷呢，而且质量一流，最重要的是成本极低，可以说物美价廉，经常网络联机的朋友再也不用每次都要哈腰费劲去拔插网卡了，你还在等什么，快快动手打造属于你的USB个性插座吧！





由各大媒体报道的“广东惊现宅族”所想到的



说起御宅族，大家总会联想到日本，但是前几日一条消息纷纷登上各大网站的头条：中国广东省出现“宅男一族”，他们喜欢上网看动漫、玩游戏，爱好收集相关物品，通常白天他们都会把自己关在家里，手机关机，对外面的世界毫不感兴趣，甚至连自己家的周边环境都知之甚少。随着长时间以来日本动漫文化在中国大陆的普及，越来越多的青少年加入到了宅族的行列当中，由此可见“宅文化”本身是没有地区与地域的限制的。

我们总是说“人之初性本善”，其实我们的内心深处，对纯真、善良的事物是有一种天然的吸引力的，而动漫所表达出来的正是这些过滤出杂质的“纯洁”。如果你认真观察过一个宅男，你会发现他也许比普通人羞涩、不善于与别人沟通，但是他的眼神绝对是纯纯的。

身处动漫的世界中你会感到很多单纯的乐趣，身处社会中，要面对各种争名夺利、阿谀奉承和很多与人交往的琐事，难怪越来越多的年轻人喜欢把自己关在屋子里，就像人的身体在感觉到细菌的侵蚀以后做出的排斥反应一样，他们的内心深处对外面的世界尽力的抵抗。

在我们小的时候，我们其实和这些宅男都是一样的，但是随着时间的推移，为了在社会中生存和来自成人世界的诱惑，很多人想要变成普通人而退出了，只有被普通人称为“宅男”这些人还在坚持最后的抵抗。

只有属于自己的人生，没有所谓正确的人生，为勇敢的宅男们喝彩！



BBFC有心杀贼，无力回天 MANHUNT2终获上市许可

在经历了整整八个月的申诉和裁定之后，《侠盗猎魔2》终于获得了在英国上市的许可。这款“臭名昭著”的游戏原本定于2007年7月13日发售，但由于其内容过于血腥、阴暗而没有通过英国电影分级委员会（British Board of Film Classification）的分级审定。其后，开发本款游戏的厂商Rockstar提交了一个修改之后的版本，得到了在北美以及欧洲其它大多数国家的上市许可，但仍然无法通过BBFC的审核。10月份，Rockstar向BBFC的独立音像制品仲裁委员会提出了上诉，并且得到了获准上市的裁决。人们原本以为事情到此便告一段落了，不料BBFC不依不饶地向高级法院提交了反上诉，高级法院接受了上诉，并且将案件发回仲裁委员会重新评定。3月14日，仲裁委员会作出最后裁决，维持原来的判定。而BBFC也终于“服软”，批准了《侠盗猎魔2》在英国上市，并且给予其“18岁以上限定”的年龄分级。



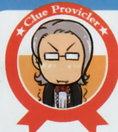
这么闹腾了一番之后，恐怕会有更多抱着猎奇心理的人去购买这款游戏了。BBFC原本竭力想要阻止它的上市，却起到了“炒作”的效果，不知道是不是会发出“有心杀贼，无力回天”的哀叹呢？



混血名模Leah Dizon再次代言“忍龙”



广受玩家喜爱的混血游戏美女Leah Dizon在日本的游戏界人气十分之高，其这方面的事业看来是十分成功，之前就已经代言了PS3游戏《忍者龙剑传》，本次她又代言了NDS版的《忍者龙剑传》，已经成为该系列的御用代言人。她平常不但喜欢任天堂的大金刚系列游戏，还喜欢Xbox360上的美女格斗《死或生》，并根据她本人所说，还是一位高手。本次她对“忍龙”的试玩，犹如开发者般的精彩娴熟，全程几乎没有受到伤害，还连续使用大技对BOSS进行了瞬杀，在游戏的乐趣可见一斑的同时，也充分显示出其在游戏方面的天赋和经验。



国外厂商制造的超可爱Game Boy系列抱枕

Game Boy是一款跨时代的标志性掌机，主机深入人心，为玩家带来了无数美妙的掌上游戏。虽然现在游戏界已经进入次世代，但很多老玩家都不能对这款曾经陪伴自己一同度过美好时光的掌机忘怀。Game Boy的成功奠定了任天堂的成功，也为游戏厂商开辟了新的道路，更使广大的玩家可以随时感受到游戏的快乐。有不少玩家甚至在现在，还会拿出珍藏的Game Boy主机温习一下。



游戏周边制造商KungFuCowgirl's Etsy则把眼光放在了这款永远经典的主机上，推出了一套手工制作的Game Boy抱枕。这些抱枕虽然不能再用来玩游戏，但却柔软舒适还有各种表情，可爱异常。而这套手工制作的产品价格更是让玩家满意，一套仅需14美金。有口皆碑的主机、可爱的造型、使用的性能再加上低廉的价格，相信这款抱枕一定会火热畅销……



《吉他英雄》版权纠纷 Activision遭到起诉

美国游戏开发公司Harmonix Music Systems近日向法院起诉，状告游戏发行商Activision侵犯《吉他英雄》系列的专利权，并要求其支付1450万美元的版权费用。不过，Harmonix Music Systems很快又撤回了起诉。

《吉他英雄》是在欧美享有绝顶人气的著名游戏系列，Harmonix是该系列前两作的开发商。初代《吉他英雄》的发行商是Red Octane，当《吉他英雄2》开发完成时，Red Octane已经被Activision收购，因此《吉他英雄2》改为由Activision发行。随后，Harmonix也被媒体产业集团Viacom旗下的音乐频道MTV Networks收购，并开发了与《吉他英雄》相似的游戏《摇滚乐队》，并由MTV发行。而Activision在此期间将《吉他英雄》续作的开发方变更为Neversoft，并于2007年推出了《吉他英雄3》。

Harmonix和原Red Octane之间原本签有两种版权合同，如果《吉他英雄》的续篇在Harmonix未参与的情况下进行开发及发行，Red Octane应当按照较高金额支付版权费用。Harmonix此次状告Activision的理由就是Activision没有按照这份合同支付《吉他英雄3》的版权费。不过，Harmonix并没有对外公布撤诉的理由。

目前，Activision已经公布了将于2008年年内发售以传奇摇滚乐队Aerosmith为主题的游戏《摇滚乐队Aerosmith》。其相关版权的使用情况目前还不太明朗。今后，著名游戏的版权使用依然将是厂商们需要注意的问题。



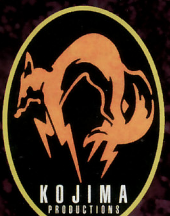
↑《吉他英雄》创造了巨大的商业价值，其版权也非常贵重。

←厂商围绕著名品牌的纠纷表明当今业界中还有很多地方需要规范。

小岛の视点

接受采访回忆美好往事，在那须进行毛利式训练。

Hungry for Some Snake?



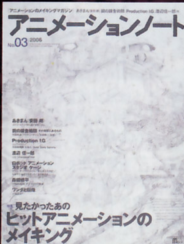
Vol.06

2005年10月4日

“创造新事物”——我的工作

早上出家门的时候，外面雾雨蒙蒙的，我把插在靴子里的折叠伞拿了出来，冒着雨就出来了。大街上有很多上班族，为了躲避雨水打到脸上，深深地垂着头，小心地走着。我紧跟在陌生人的身后，抄近路前往地铁站。骑着自行车的中年妇女打着伞自顾自地从我身边飞快驶过，差点撞到我，真危险。大家都低着头，几乎不看前面。不被雨水打湿是优先考虑的事情。

出了车站，遇到了成群的穿着学生服的学生，简直是一个学生军团，他们不慌不忙地走着，一边谈笑一边占据着路面，丝毫没将下雨当作一回事，更不介意被雨水打湿。他们就像是自由的小鸟，在躲藏在伞下的大人们身边蹦来蹦去，这就是年轻人吧。现在，马路上走着两种人，无邪的年轻人和执着于安定的大人们。我不属于他们任何一方。我不在乎下不下雨，因为嫌麻烦，也不想打伞，但是，我却不想被淋湿。随心所欲，但是又有所顾忌，这就是我的生活方式。



我目前从事的工作很有意思，不过我这么说，并不是就是说我是个工作狂，其实，我只是喜欢创造东西的那种感觉。也正因为我现在的工作是在创造新事物，所以我才喜欢。

新助手今天来报到，第一天来公司上班。我真想他能以最快的速度融入小岛制作组这个大环境里。这对开发小组能否进展顺利是一个关键。今天，意外的和新助手握了握手。小岛组有着可以创造出好东西的良好环境，换句话说，这和优秀的助手是分不开的。前任的两位助手山中和宫本，在无形中为我提供了很多有力的支援，帮了我很大的忙。她们不仅心细，而且办事果断。虽说是工作，但是一般人很难做到这种程度。不会是喜欢我吧？有时我常常会这样胡思乱想。当然，这是没影的事。男人经常会联想到这些，像个傻瓜。包括新人在内的小岛组的三个助手，都是关西人。

第三张游戏光盘，第5章的音效部分已经OK了，终于完成了5章，还剩3章，加油啊，音效组。

下午，接受了杂志《アニメーションノート》的采访，这是一个培养游戏制作人的专门杂志，11月下旬发售。我讲了讲自己从小时候成长到现在的一些事情，说了一些工作、生活中的艰辛，更多的还是聊了聊工作的成就感。在这次采访中，也谈到了一些让我难以忘怀的事，当说到刚进入业界的时候，我说道“那时候真幸福啊”，然后就陷入了沉思。享受创造游戏的乐趣、自由奔放、没有任何负担和顾忌，那时候真幸福啊。在我之后，另外几位公司的同事也接受了采访。

前几天演讲时，毛利先生曾经提到过某种兵器，并为我收集了很多相关的资料。《合金装备》制作小组专用的武器资料库又增加了几页。

这东西可真棒呀，帅呆了。这武器要是能登场的话，还能叫做游戏么？但是这都只是预想，最后能让玩家玩到才行。能实现的话一定很了不起。

2005年10月5日

对谁也不能讲的心理战讲习

10点左右到达了那须盐原，这里比东京可冷多了。在接我们的巴士来之前，我去街上逛了逛。商店的霓虹灯各种各样，有车型的、吉他型的，虽然是白天，可依然闪个不停。就像在夜店看到的一样，在寒冷的空气中绽放着光彩，虽然这光并不能让人暖和。忽然和商店的老板娘对上眼了，老板娘那个盼望我进去的眼神啊，就像是说“这霓虹灯的电池可是刚刚换上的”。怎么办？进不进去呢？在我犹豫的这段时间，巴士来了，让大家等可不好，于是我打消了逛商店的念头。

11点，到达研修所。

11点半，开始了心理战讲习的第一天，因为与毛利先生有过协议，所以不能透露心理战讲习的具体内容。

下午，依然是讲习和体验学习。

21点左右，一天的讲习终于结束了，大家都挺了过来，死伤者是零。

啊，非常有意思，心理上总会有压力，这是足以将那些压力全部吹到九天之外的那种有趣。就像重生了一样，想法也改变了。今天听到的东西，是42年间的人生中闻所未闻的，是一个完全陌生的世界。并不是学到了新知识，也不是学会了新技术，是自己在世界中的存在感发生了变化，与环境适应的方法发生了改变。



像我这样开发组的老家伙们已经是第3次接受这种训练了，但是感觉依然是全新的内容。

但是又不能跟别人讲，我想各位也理解不了，只好带着它走进坟墓吧。《合金装备4》能表达到什么程度呢？

之后，为个别有要求的人补习了临时追加的讲习，一直延续到午夜24点。

2005年10月6日

6点，早上醒来，身处那须的大自然中。打开窗户，感觉到生命的气息迎面扑来。这里能感到东京所没有的氛围。虽然没有做恶梦，但是却依然感觉睡眠不足。

心理战讲习的第2天，大家的姿势、走路的样子、表情都明显和昨天不一样了。我感觉到了他们的波动，因为我们的波长正好吻合。

讲习期间看到了最新的迷彩服，摸摸，穿穿，闻闻，虽然很想要，但是却不能拿走的迷彩服，一时间成为我们谈论的话题。

心理战讲习终了，全体安全返航。第一天的时候，我还在担心会不会有人会发生意外呢，大家都没有受伤，真是太好了。短短2天的体验，却让大家的精神面貌焕然一新。但是还没有完，接下来是实地训练（野外讲习）。

电影《山口雄大导演》

中午在中国料理店“胡同三辣居”吃的青椒肉丝。之后又买了两张“NEW ORDER”的DVD，第二张被我扔到了一边，我想看的是第一张“NEW ORDER A COLLECTION”，但是这周是没有时间看了。

前几天在跟山口雄大导演吃饭的时候，谈到了著名的意大利导演达里奥安基多（Dario Argento），他就是我们那个时代的英雄，山口导演说起了达里奥的最新作《Il cartaio》，这时我哑口无言了，因为我根本没看过。自称是达里奥FAN的我一时间感到羞愧难当，就是现在回想起来，也依然觉得很不好意思。



今天上班时，偶然从久留一郎的边上路过时，竟然看见他桌子上有一张《Il cartaio》的DVD，这就是命运吧，不管怎么样，先管他借过来再说。不过可惜的是，依然没时间看。爱好也好，兴趣也罢，都是在找到了新的人生目标之前产生的想法。有时突然看看周围的一切，你会发现自己的生活已经完全变了模样……

名越武艺帖

好的游戏必须将游戏的难易度和内容两者兼顾，难度起着关键作用。

Vol.13

游戏的难易度与趣味性到底有没有关系呢？名越先生会在下面的文章中为您详细讲述他对游戏难易度方面的深刻见解。喜欢竞速游戏的玩家不可错过，因为实例讲解是用赛车说明的。 □责编/蔬菜汁



第十三回 游戏的难易度与趣味性的关系

这次想谈一谈游戏的难易度和趣味性的关系，其实前几天在杂志上看到别人写的，关于这个题目的一篇文章，正好产生了兴趣，于是心血来潮我也想写上一写。那篇文章上这样写道，“现在的情形是，没有必要制作难易度很高的游戏，难易度决定着市场销售的走向。”，于是我不禁把头一歪，想了想，真的是这样么……？

首先来说一说难易度，单从字面上解释的话，它有着很深的含义。英语写作diffculty，翻译过来的话，叫作困难度比较合适。说到困难度，大家能想起什么吗？我首先就想到了体操竞技，体操竞技中的术语“ultra C”不就是困难度为C的意思么？但是，为什么到了游戏这里就被叫做难易度了呢？

体操中，以身体的最大延展度作为难度的衡量标准，困难度代表着人体所能承受的最大极限，如果用分数来进行点评的话，比较容易做出的动作，得分就会比较低，而且过于容易的情况下，连分数也得不到，换成游戏的角度来考虑这个问题也是一样，难易度太低的游戏，让人们无法提起兴趣。所以，就“困难度”和“难易度”这两个词来说，只要考虑“困难度”做到何种程度就可以了，这样一来，大家就明白难度这个词在游戏中所代表的深度意义了吧？

是不是说，游戏的难易度是越难越好呢？

这次我们要谈的是“游戏的难易度与趣味性的关系”，结论就是，难一些的游戏确实能够让玩家体会到乐趣。有人会不禁问道，“那么究竟做到什么程度，才合适呢？”，而且，我们还要考虑到另一个问题，就是游戏的难度和游戏内容的平衡性，怎么很好的把握住这一点，才是游戏趣味性的关键所在。难度的选择也很有学问，如果是那些太过麻烦或者很难解开的谜题，那么玩家会毫不犹豫地放弃这款游戏。内容、平衡性不好的游戏也不能称作好游戏。

这其中的关系，用DIY，也就是自己买零件组装一台电脑来比喻最为恰当不过。各部件之间是否兼容，怎么将它们调整到最佳状态，当一切就绪的时候，也会带给你一种成就感吧，不知道我的意思大家能不能明白。

大家可以试想一下，以前觉得比较有意思的一款游戏中，对什么部分的印象最为深刻？

能回想起的部分，应该是通过一段比较难的情节后得到某种道具这样的场面吧。爽快的同时又给你留下深刻的印象。

以掌握按键的时机著称的格斗游戏、RPG游戏中的解谜要素、赛车游戏中的转弯和漂移，在各种游戏的这些要素上的技巧不断提升的话，成就感也会随之越来越高。被人称为高手的感觉一定很不错吧。因为难易度简单而觉得有趣的游戏，大家觉得有么？游戏的操作感如何只能自己体会，人们的心里会很自然的有一种想法，就是期望这个游戏不要太难。但是这并不是说越简单的游戏就越有意思，那是绝对不可能的。可能说的有些过分了，在游戏的难易度上，简单并不是美德。

乍一看，好像游戏的种类很多，里面应该有例外的例子吧，其实不是，不管是以炫丽的画面见长的，还是对战格斗的类型，作为游戏，它们都是一样的。

是不是很烦恼？真不知道难度要做到什么程度才算合适。

游戏整体给人的成就感和征服感似乎全部隐含在难度如何这个关键所在上。

以前，好的内容就是游戏的生命，虽然话是这么说，但是即使有好的内容，在游戏的难度方面没有进行适当的调整，最终也会变成一部失败的、没有意思的作品。

那么，为了避开这些，不让游戏走向失败，有什么具体的办法呢，笼统的说有以下几个方面：

1/要考虑到这款游戏对应的年龄层和性别取向。

2/玩家对游戏的理解程度，即：到底这款游戏是面向新手呢？还是以专业水准的玩家为消费对象。

3/要与作品的人气度直接挂钩，不要哗众取宠，更不要偏离以前的既有轨道。

基本上就是这几点，但是这也仅仅是几个方面而已，在能否凭借难度打开销路这个问题上，并不是人们在事前就可以预料到的。

那么，该如何进行具体的调整呢？

将所有的手段全写出来是不可能的，即使我想写也写不完。上面提到的几个具体的办法只是死方法，而具体调整的时候却应该灵活发挥。

可以举一个例子，就拿赛车竞技游戏来说吧，规则是十圈之内位置靠前的得分就高，名次=得分，所有的赛程，总分最多的才能获得优胜。

如果这是单人游戏，难度的设定要注意什么地方呢？整体来看有三点，玩家控制的赛车、CPU控制的赛车、赛道的设计。玩家的车越快、CPU控制的车越慢的话，游戏的难度就越低，反之，难度就高。赛道方面，CPU控制的车是程序控制的，如果一直让它按照指定的速度行驶的话，玩家就可以通过提速来追赶并且最终超越它。

这只是浅层意义上的解释，如果是面向发烧级玩家的话，CPU的车速、赛道的难度都要进一步加以提升，但如果完全照发烧级玩家的程度来进行制作的话，是绝对不行的，因为这样面对的消费层就大大减少了，变得很窄。赛车游戏是面向男生的游戏，话是没错，而且喜欢这游戏的人也不在少数，这也是事实，但是赛车中也分很多种类，F1赛车、科幻题材的赛车等等不一而终，每种游戏的难度都必须与游戏的内容相适应。

最近的赛车游戏都显现出这样一种倾向，就是出现大量的修正道具，玩家通过这些道具可以提高赛车的竞技水平，如果一开始就排在靠后的位置，可以把提高轮胎抓地性的工具在转弯处超车。另外还可以在其它方面进行改动，如：取得胜利所必须的圈数、撞到周围栅栏上的次数、方向盘的使用方法、允许加速的次数和可以加速的场所等等。判断一个车手的水平如何要从全方面进行考虑，所以难度的整合与游戏的平衡度如果调整得好的话，就会能引起玩家的兴趣。通过道具来对难易度进行调整，也不失为一种好办法。

说了这么多关于游戏难易度的话，还有一句特别想说的，就是，游戏这种东西，不难的话就没有意思，当然，这是我的看法。我们的目标是“难，而且还要有趣”。

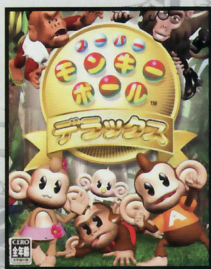
对我来讲，游戏的难易度就好像是咖喱饭一样，辣的过头的话，那简直就太难吃了，但是太甜也并不意味着好吃。好吃的辣咖喱饭能让顾客一边满意的吃得满嘴流油，嚷嚷着辣的同时，还把饭菜吃了个底朝天，这样的料理才称得上是好料理。我希望自己也能做出像那样的咖喱饭一样的好游戏。

名越History

《モンキ－ボ－ル》（猴子球）

2001年/街机游戏

《猴子球》系列刚刚进入街机市场，就赢得了所有人的青睐，成为人气度极高的一部成功作品。游戏的主角是钻在球中的猴子，通过一定的技巧过关，在游戏中可以取得一定的分数。让球凭借惯性滚动的同时，也可以让它按照自己的想法进行移动，在女性中深受喜爱，游戏的控制器被设计成香蕉形状，看到漂亮的姐姐玩这个游戏的时候，不禁会让人联想颇多。



龙族驰骋的蓝天下，那横行于大地上的双钳显得格外醒目 VOL.12

Monster Hunter MH杂记簿 LABORATORY

甲壳种的螃蟹一族自PS2版的2代登场以来，一直给玩家们留有深刻的印象。强劲的钳子攻击和螃蟹特有的横行霸道式行走也让不少猎人们吃过苦头，如果小看它们而对其放松警惕可是会成为猫车上的常客哦。□文/龙马

怪物猎人的传奇世界（四）——喜欢贝壳的盾大名



甲壳种是自《怪物猎人2》世界中被确认的一种大型蟹类怪物，通常以有着大而坚硬的钳子，数多有力的脚足，和身后背着那些奇形百怪的贝壳为特征，与飞龙种相比，它们不具备得天独厚的飞行能力，更没有古龙那样强大的傲人力量，它们有的只是与生俱来的顽强生存能力及那借用其他物种的优势来为自己服务的本能。



披着龙头的螃蟹

盾蟹沙沙密是世界中数量最多的一类甲壳种生物，一年中在生物活动频繁的繁殖期和温暖期最为常见，非常喜欢沙地的环境，多在沿着水边的沙滩和沙漠地带栖息繁衍。杂食，以水边生长的青苔等植物和鱼类的尸体以及沙地中的昆虫等为食，有时也会捕捉一些小型动物来充饥，捕食时会用其强有力的双钳夹住食物送到自己的口中，通常的猎物是不可能从其钳子下挣脱出来的。盾蟹从出生到长成有着一定的周期，幼年体时和普通的人类体型相当，长大后身型会变得非常庞大，这时的盾蟹被称为大名盾蟹，其身后背负的贝壳也会随着年龄增长而不断更换，以适应自身成长的需要，而贝壳的来源并非其自身就具备的，多为从其他生物的尸骸上得到的头壳或骨头之类的硬甲，作用是用来保护自己的防身手段和对敌人形成威慑力，换句话说即为护身的盾牌一样，因此才有了盾蟹的称呼。盾蟹的贝壳是其很重要的组成部分，小盾蟹通常情况下全长约为169CM左右，背上贝壳后身长可达2米有余，而长成后的有壳大名盾蟹甚至可达到全长9米多全高6米多的庞然大物，这样的身型已经不能以普通的怪物来对待了。

在休息时盾蟹会潜入到安全的沙地中，平时似乎什么也看不见的沙地表面，会因盾蟹的呼吸使沙子有规律地向上翻腾，注意观察的话会发现其地下的藏身所在。小型的盾蟹会比较容易的将身体全部潜入进沙地中，像大名盾蟹这样身型庞大的家伙也有着全部潜行的能力，除了作为即安全又快捷的移动手段外，与外敌进行战斗时也会潜入进地下利用坚硬的贝壳和钳子对地上的敌人发动突然袭击。

盾蟹的身体部位大多被坚硬的外壳所覆盖着，只有身后突起部分的腹部是最柔软的，相对来说也是最脆弱的部位，作为本能为了保护这里通常都会寻找外来的坚固贝壳来覆盖上，当遇到一个新的可以作为贝壳的物体时，盾蟹会用自己的触须来测量其的大小，当发现适合自己时，就会脱去现有已经不合身的贝壳换上新的，然后反复交替下去直到生命结束为止。自然条件下，盾蟹所利用的贝壳，多为死去的其他生物的头骨和背甲等骨质物体，而实际上只要是坚固的物体无论是什么都会被盾蟹们拿来当作贝壳使用，据观测所的报告，如猎人用的铠甲碎片，各种坚硬的植物，甚至人们用来煮饭烧菜的锅碗瓢盆都是盾蟹贝壳的来源，以至于在周边盾蟹出没较为常见的地区，经常会有人家莫名其妙地丢失炊具的奇事……

在大名盾蟹体内存在着一种颗粒宝石一样的结石状物体，称作贝壳真珠，其璀璨美丽的光芒被上流社会当作收藏的珍品。这种真珠是由在盾蟹贝壳内的沙子颗粒等杂质，混合其体内分泌的体液而硬质化的结晶，大小与颜色会根据盾蟹的体型和年龄等有所不同，其中纯白色的大粒真珠在全世界都是价值连城的宝物。

盾蟹因其自身的体质和所适应的环境等因素，大多数都是在靠近海边的沙滩或沙漠中的绿洲等这种水草丰美的地方生息，来来往往的客商与旅行者也经常在此歇脚饮水，潜在沙地中的盾蟹嗅觉十分灵敏，当目标行走至其上方时，就会突然从沙子中伸出锋利的钳子死死地夹住猎物的小腿，随后钻出地面对其展开进一步攻击。据报告一年中如此受到盾蟹袭击的人和牲畜都不在少数，造成的危害几乎可以与速龙相当，所以每当有商队将要经过靠近水源的地带时，通常都会聘请当地猎人工会的猎人来保驾护航使人员及货物免遭这些无处不在又难以发觉的螃蟹带来的麻烦。





盾蟹系列装备品鉴赏
——盾蟹套装

运用盾蟹坚硬的甲壳做出的防具，素材比较容易得到且防御性能优秀，深受广大猎人的青睐。甲壳的组合方法堪称绝妙，而且接合处异常结实，能够耐住很强烈的冲击而不会有丝毫裂痕，是非常值得信赖的防具。另外，女性用的防具在设计风格上相当倩丽，红底白边的配色在女性猎人中颇具人气。

Check! 武器鉴赏系列

铁壁的防御炮——双剪加农



●攻击力460、防+28、通常型、炮击LV3、蓝色斩味、1孔



由盾蟹素材制作的武具并不多，这把红白相间的双剪加农炮枪就是其中一把。作为同时具备近身戳刺与火器炮击的冷热结合兵器，其能力在同类武器中虽不突出，但却相当稳定，460的攻击力与蓝色斩味能稳固地发挥战场上的战斗力，附加的防御力加成更是重视防御的枪类武器重宝，子弹充足的通常型炮击同样也证明了这是一把如盾蟹般坚强铁壁的信赖武器。

BIOHAZARD STORY

解构恐惧

Vol.16

从初代到"0代"，《生化危机》系列几乎一直采用了双主角的路线，但是到了四代却变为单一主角——阿什莉只是剧情中的主角，在游戏流程中占的比重并不大。不过四代PS2版新增的Ada模式也算得上是将"双主角路线"补完了一番。 □文/荇菜

两条互相交织着的命运轨迹
生化系列双主角系统漫谈

1996年底发售的《生化危机》初代在当时来说的确是一款充满了创新意味的作品，它引入了3D化的画面表现方式和好莱坞式的电影镜头语言，并且将动作与冒险、解谜等内容融合起来，形成了新的游戏类型。此外，从《生化危机》初代开始所确立的"双主角路线"系统也是这个系列中很有特色的元素之一，本期我们就来聊一聊这个话题。

初代《生化危机》的双主角路线设置采用的是相对来说较为传统的方式：游戏开始的时候玩家要从两名主角中选择其一，并且可以用两名主角分别进行一次游戏。比起老式的多主角动作游戏来，《生化危机》的特点在于两位主角的路线设置各不相同，而并不仅仅是用两个不同的角色把同样的关卡重复一遍。尽管在游戏中，吉尔和克里斯两名主角的活动范围大致重合，都集中在洋馆、地下研究所等几个区域，但制作者通过对两人能力差异以及剧情导向的巧妙设计，使得他们的通关流程发生了很大的变化。例如在游戏开始的时候，吉尔便得到了一把撬锁器，可以打开比较简单的锁，所以有些房间只有她才可以进入。两名次要角色（瑞贝卡和巴里）的分别出场，也与游戏流程产生了很多互动。在著名的弹奏钢琴的谜题中，吉尔得到乐谱之后就可以直接弹奏以打开机关；而克里斯却不通音律，只能在瑞贝卡的帮助之下才能正确弹奏出乐曲，这些小设计让人感觉到制作者独到的匠心。两人各异的流程让玩家在使用不同角色重复游戏时仍然能够保持新鲜感，等于将游戏时间延长了一倍。此外，吉尔和克里斯两个角色的性能也不尽相同：在游戏开始的时候，克里斯甚至连手枪都没有——这倒还没什么，毕竟手枪很快就能找到。更要命的是克里斯的道具栏比起吉尔来整整少了两格，这在《生化危机》这个以"搜索道具"为主要内容的冒险游戏中简直是致命的差距，因此在使用克里斯进行游戏的时候往往要比吉尔多费很多周折。不过相对的是克里斯也具有体力较高的优势，这在难度大大强化的NGC重制版中表现得尤为明显——吉尔只要被丧尸攻击两次就会变成重伤状态，而克里斯却能多撑一下。

《生化危机2》是CAPCOM第四开发部投入巨大精力所完成的作品，双主角系统在本作中也得到了很大强化——这就是所谓"表、里关卡"。当你第一次进行游戏的时候，无论选择的是哪一个角色，都会从浣熊市警察局前门的路线开始游戏，也就是所谓的"表关"。而当你通关之后，游戏会自动生成一个存档，接续这个存档就能以另外一个角色进入"里关"，从警察局后门的路线开始，重新体验一次游戏的魅力。表、里关卡的两名主角，在设定上处于同一时空，两人的剧情互相交织，互相联系，将整个故事完完整整地展现在玩家的面前，可以说是非常具有创意的一个设定。同时，玩家在"表"关卡中的一些行为，也会影响到之后"里"关卡的流程。例如在某个场景中有可以提升道具栏容量的背包，如果你在"表"关卡中拿走的话，用另一个角色进行"里"关卡时就无法再次拿到。甚至在游戏的后期，还有一个需要两名角色各自输入密码和指纹才能打开的房间，整个流程颇为繁杂——只可惜这个让你费了半天劲打开的房间里面只不过放着一把冲锋枪而已，而在《生化危机》系列中冲锋枪的威力设定向来不尽如人意，所以难免让人有点哭笑不得的感觉。由于两名主角的表里关卡的流程都各不相同，因此《生化危机2》至少有通关4次的价值！同时CAPCOM也特意将隐藏模式的开启设置成与玩家的通关次数有关，更加推动了大家反复挑战表里关卡的热情。



《生化危机：代号维罗尼卡》的双主角路线看起来似乎并没有什么新意：在游戏的前半段，玩家主要操作克莱尔进行游戏，后半段则改为克里斯。两个角色流程中所经过的场景大致相同（前期洛克福特岛，后期南极基地），时间上则基本是前后承接，不像2代的表里关卡那样互相交织。不过，本作最大的特色在于：在游戏的不同阶段，各个场景的地形发生了很大的变化，使得先后到达的两名角色攻关流程也随之改变。例如在操作克莱尔进行游戏的时候，洛克福特特岛还基本上完好无损，但当克里斯来到这里后，由于受到袭击，岛上的的很多建筑都已经被炸毁，一些设施也无法正常运行。因此在很多地方，克里斯不得不另找出路，而不可能采用与克莱尔相同的路线，很多谜题的解法也同时发生了变化。这样的设定，比起直接"硬性规定"两个角色不能进入同一条路线，无疑又高明了许多。

《生化危机0》是CAPCOM求变的一作，双主角系统也是最具特色的。在本作中，两位主角瑞贝卡和比利大多数时间内都一起行动，玩家可以自由地在两人之间切换，而另一个角色则交给电脑AI控制。由于两人的能力、性格都各不相同，因此在各种不同的情况下选择操作哪一个角色都十分具有技巧性。例如瑞贝卡身材娇小，可以钻过一些低矮的洞口；而比利身强体壮，某些机关只有他才能打开。在战斗的时候，电脑AI操纵的瑞贝卡通常不会主动攻击目标，只会协助比利；而比利则更加具有攻击性，经常主动开火。两人各自都有擅长的武器，也有独特的技能，同一件事情分别交给两个人做，可能产生不同的效果……可以说，尽管《生化危机0》整体来讲存在着不少瑕疵，但仅就双人协作系统来讲，是相当成功的。

大家可能注意到，前面还有两部作品没有提到，也就是系列的3代和4代。实际上，这两款作品都不是真正的"双主角"。《生化危机3》虽然有一个名义上的"男主角"卡洛斯，但他在整个游戏中占的比重很小，有限的几次登场也没有什么值得一提的特别之处。而4代的女主角阿什莉则基本上算是一个给里昂增加负担的"累赘"（她本来就是需要解救的人质……），让玩家在激烈的战斗中还不得不分心照顾她一下。另外在4代中也有一小段流程需要操纵阿什莉来完成，奇怪的是在日版之中，这段流程莫名其妙地从追尾视角变回到了《生化危机》系列传统的固定视角——美版则并没有这样的设定。这，也算的上是关于4代"双主角系统"的一个小小趣闻了吧。



最终幻想召唤兽家族——巴哈姆特在最终幻想7核心危机中再次登场

电玩范特西

幻兽群可以按种族、属性、派别、效用等来分为多个类型。最常见的是按属性来分类，而每只幻兽都拥有自己的召唤纹章，通常会在被召唤时的魔法阵中显现，每个纹章都符合其身份和属性，可以视为它的标志。另借用一种拟人化的分类法，可以视为平民型和贵族型。顾名思义，平民型即指大众化、战斗能力中庸，但并不平凡，其中同样拥有大量超人气的幻兽，也可以按派生关系分为原生代和新生代，经常于系列中登场、有着悠久底蕴的老牌幻兽就属于原生代；继承原生代幻兽某些方面元素，从中派生、繁衍或进化出的幻兽就是新生代。比如最终幻想12中的背德の皇帝**マティウス**，就是继承了传统幻兽**シヴァ**的属性和高贵华丽的形象。自从最终幻想系列进入PS2时代，召唤兽的数量日趋精简，经过整合大幅提升了其战斗力和实用价值，在最终幻想10中幻兽的属性、个性鲜明，丝毫无重复感；最终幻想12引导幻兽类型的全面革新，采用的召唤兽摈弃了以往系列所传承的诸多幻兽，如**バハムート**、**シヴァ**等等。而延袭了最终幻想战略版里的十二圣石设定，从中派生出本作新的幻兽群，为幻兽系列注入了新血液。但战斗力的削弱和实用价值有限，引起很多玩家的不满。例如戒律王**ゾディアーク**，在对付杂兵时，杀敌速度好似行云流水，但遇到S级以上任务中的BOSS们则被秒杀，实用度低得令人发指，比起最终幻想10中强大的**アニマ**，很是让人失望。

最终幻想10的召唤兽系统，绝对可被称为发展史上的里程碑，是一次质变升华，摆脱了以往的花瓶性质，使召唤主和召唤兽成为了真正并肩战斗的生死同伴。主人的能力值和幻兽的能力值息息相关，通过战斗和道具来成长，还有和主人间隐藏的好感度，战斗不再只是一击脱离，幻兽可以使出魔法、必杀技和终结技。展示出一个精心打造的创意，让人倍感贴心。而其精炼的幻兽阵容筛选也很有其独到之处，在保留了**シヴァ**、**イフリート**、**バハムート**三大经典幻兽的基础上，为配合剧情和迷宫的需要新制作了**ヴァルファーレ**和**イクシオン**两只常规幻兽，而新增的**ようじんぼう**、**アニマ**和**メーガス**三姐妹，三种隐藏幻兽不止能力超强而且个性鲜明，都是史无前例的设定。相对最终幻想10而言，最终幻想12的幻兽设定则口碑不佳、遭人非议。实际上最终幻想12的设定是借鉴了最终幻想11网络版的形式，经过调整以配合12的整体系统，即时战斗模式非常考验玩家的微操能力和反应能力，召唤兽也采用了AI控制的GAMBIT系统来行动，召唤主对召唤兽的引导和协调很大程度上影响着召唤兽的实际战斗价值，而由于本作很多设定上不够细致，导致就算是最强幻兽的戒律王**ゾディアーク**，在隐藏迷宫中也成了纸老虎，唯一的优点就是终结技一击能造成50000创伤值，但发动条件苛刻。生存能力很弱，又无良好的回复辅助，而且消耗大量的MP，华而不实。加上本作的战斗关键在于各种技能的灵活使用和必杀技连携，所以召唤兽在对战能力强的敌人时毫无用武之地。如果最终幻想10是永恒的经典，那么最终幻想12就是新生的婴儿，通过精心的呵护和培养，相信不久就会展翅高飞。

幻兽拥有的特殊能力，大致分为共同特性和个体特性，按用途还分为战斗类、辅助类、支援类等。共同特性是指绝大部分幻兽都具备的特性，比如攻击敌全体、对大部分异常状态防御、贯通（无视敌属性给予创伤）、**リフレク**贯通（无视敌魔法反射效果）等就是共同特性。而个体特性是指的幻兽自身独有的技能、魔法等，比如最终幻想10中的**メーガス**三姐妹的**リレイズ**（自动复活）和**バオール**（炎、冰、雷、水四属性免疫）能力就是独有的，12中戒律王**ゾディアーク**和圣天使**アルテマ**独有的魔法CT0（魔法攻击蓄力时间为0）使其在战斗中能像迅雷般的速度进行魔法攻击，实战中的效果确实很明显。另有些幻兽的终结技也很特殊，例如8里的**サボテンダー**，它的攻击力直接与自身等级挂钩，无视防御力，100级的仙人掌能给予对手10000创伤值。而**ディアボロス**的**エンカウンドなし**（不遇敌）能力、**セイレーン**的隐し**ポイント**发现（发现隐藏记录点、魔法点）能力说明了除战斗外的辅助类特殊能力也很有用。系列中还有一类以**オーディン**为代表的幻兽，他们的攻击带即死效果，有**オーディン**、**ライディーン**、**ギルガメッシュ**、死之天使**ザルエラ**和**ようじんぼう**，前四只幻兽的攻击有一定几率令敌人即死，**ようじんぼう**的必杀技“斩魔刀”只要发动就能一刀斩杀全部任何敌人。

幻兽服从召唤士的召唤而出场战斗可以被视为是对召唤契约的履行，而幻兽的战斗技能被分为幻术和验术。幻兽施展攻击或状态攻击的技能被称为幻术；而幻兽施展战斗辅助、治疗、回复类的技能被称为验术。召唤技是幻兽完成一次受召战斗后就会消失，可以视为终结技的前身，也正因为如此，在最终幻想10以后，像**ケルベロス**这种纯辅助类的幻兽再很少有登场的机会了，取而代之的全部是综合战斗能力较强的幻兽。必杀技和终结技是对新生代幻兽战斗技能的分类，必杀技是常规战斗手段，一般都是针对幻兽本身的特点或属性而设计的，使用时没有特别的要求，能持续使用。终结技是每个幻兽的究极武器，创伤力惊世骇俗，通常拥有一发逆转的能力，是一决胜负的杀手锏。但必须满足发动条件或蓄满能量槽才能使用，无法持续使用，一般只有在战术需要的时候或濒死时再使用。最终幻想12幻兽发动终结技都有条件限制，大部分是在召唤兽退场前周围有攻击目标，像强力幻兽圣天使**アルテマ**就需要召唤兽和召唤主同时处于濒死状态。

召唤兽探秘真书

幻兽作为一种作战单位，计算其战斗力和合理把握使用时机都需要了解其属性。最终幻想系列里的所有幻兽除了少数王者类的之外，其余幻兽本质上战斗力都相当接近，而属性则成为衡量其实用价值和综合实力的重要标准之一。常见的属性有炎、水、雷、冰、风、土、圣、暗、毒或多重复合属性等等。像很多战斗力凌驾于其他幻兽之上的王者类幻兽，或者战斗功效为辅助、回复类幻兽很多都是无属性，比如最终幻想8里的**サボテンダー**和系列里著名的宝石精灵**カーバンクル**。属性之间相互辅助、相互制约，既能提高团队整体的战斗力，又能平衡团队整体的实用性，还能协调团队整体的合作关系。属性既是每个幻兽的优势，也是弱点，扬长避短针对目标制订作战方案，选派出场幻兽阵容组合是运用幻兽战斗制胜的关键环节之一。比如土属性对空中的敌人攻击无效，但风属性的对空性能却翻倍，所以了解自身属性的特点、熟知敌人属性的优势、洞悉对方属性的弱点，是一名优秀召唤士的基础技能和必备常识。无属性的幻兽没有属性的弱点，相对而言在作战适应能力上更强，因为除了召唤魔法外，还有侵略性极强的黑魔法，黑魔法师本身没有属性弱点，但他们可以使用多属性的究极黑魔法。另外暗属性幻兽的弱点是圣属性，全系列中拥有圣属性的敌人也屈指可数，加上先天性优秀的战斗力，使其成为玩家手里唯一能媲美无属性王者类的幻兽。



召唤兽探秘真书，为你完全揭示关于FF系列召唤兽一切一切的秘密……

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.14

潜

单独成系列的RAY家族 从核战到信息战的转变

就在MGS1的REX之后，在MGS2中出现的系列新机体RAY发生了重大的变化：一是其不再作为核武器发射平台，另外一点就是在本作中出现的RAY不再是单独的一个机体，而是成为了一个颇为庞大的钢铁家族。不同的RAY有不同的作战效能，这样的一个Metal Gear团队，其威胁之大也是可想而知的了。

Metal Gear RAY

Metal Gear RAY是在MGS2中正式登场的，不过在MGS的VR版中我们可以得到一张关于它的图片。值得一提的是，与系列之前关于MG的设定不同，Metal Gear RAY可以说是一个大的系列，其基本分为两个类型：一种是有人驾驶、用来消灭MGS1后世界各地出现的Metal Gear REX衍生机体；另外一种是无人驾驶、由电脑AI控制、用来守护Arsenal Gear的。

说到与之前Metal Gear系列最大的不同点，并不在于RAY是一个系列，而是其在MGS2的设定中不再是核武器发射平台，而是被作为一种“常规武器”被使用。上次我们说到在MGS1的影子摩西岛事件后，Ocelot将手中的Metal Gear REX相关数据在黑市上高价售出，这就使得一些国家据此私自研发的各种衍生版本的Metal Gear REX开始多起来，Metal Gear RAY就是为了消灭这些机器而研发出来的。与REX相比，RAY的设计要更加灵活、操作上也更加流畅，而且这次的RAY是水陆两栖型，泛用性有了极大的提高。RAY的基本武器配置是一对重型机关枪以及六个导弹发射孔，这样的火力已经足够强悍了，不过其最强大的武器是水流切割装置，高速水流的冲击力，可以轻易切穿厚重的装甲，这也是RAY用来对付REX衍生机体系列的真正武器。

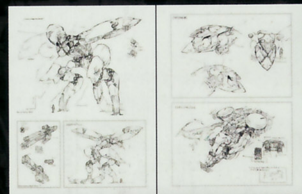
RAY的原型机

Metal Gear RAY最初是由美国海军陆战队研发出来用以寻找并摧毁世界各地出现的Metal Gear REX衍生机体，在MGS2的“油轮篇”中，被暗中装载在美军“发现号（Discovery）”油船中的RAY原型机被Ocelot发现并夺走。

被夺走的这架原型机代号为“水兵（MARINES）”，仍然是单人驾驶系统，机体背后长长的尾巴是其外形上的最大特征。RAY的水陆两栖性能在这架原型机上就已经完成了，最后Ocelot就是驾驶它直接从海中遁去的。其背后的长尾是为了增强RAY跳越以及水下航行时的平衡，而其强悍的战斗能力几乎是在瞬间就将所有的海军陆战队员们秒杀！

RAY的量产型

在MGS2的“工厂篇”中，Ocelot将夺得的RAY原型机交给了暗中操纵美国的强大组织“爱国者（the Patriots）”。在爱国者们的设计下，这架原型机经过了重新设计和改装，这种被改装并可以量产的机体就是Metal Gear RAY的量产型，它们的设计方案是由名为“GW”的超级AI所制作，并且这些量产型RAY的主要作用就是为了守护“GW”所在的Arsenal Gear。



与原型机相比，量产型RAY在外观上最大的改变就是没有了那条长长的尾巴，取而代之的则是圆形的膝关节，而且原型机的两个传感器也缩减为一个，并且所有的量产机体上都印有“美国海军（US NAVY）”的标记。

从游戏中的一些细节之处我们可以发现，量产型RAY的生存能力方面不如原型机。举例而言，在油轮篇中，Ocelot在成功夺取原型机后，美国海军陆战队员曾经对其进行了疯狂攻击，其中就有人使用了M-203榴弹发射器，但是这些都无法伤到原型机分毫。而在后来的工厂篇中我们则发现，即便是用RGB6发射出去的榴弹都能对量产机造成严重伤害。再比如，到了游戏末期，当艾玛研制出的病毒成功干扰到GW后，穿上特制作战服的Solidus甚至能够独自躲避众多量产机的围攻，并用手中的P90冲锋枪将这些量产机体全部打至战斗不能状态！这一方面固然是因为Solidus超强的单人战斗能力，但是也可以从侧面看出量产机体的脆弱。应该说，尽管这些量产机被设计出来的目的是用来保护Arsenal Gear的，而且其性能也确实比较强悍，但是由于量产机体无法避免的成本削减，就会导致性能和各项指标的降低。



Arsenal Gear

Arsenal Gear与传统Metal Gear相比已经有了极大的区别，其体型非常巨大，尽管传统MG也都是大型机动兵器，不过与Arsenal Gear比起来实在是小巫见大巫了，Arsenal Gear给人的感觉更像是一个大型的要塞。而且Arsenal Gear的作战效能既不是常规武器杀伤也不是核武器搭载发射，而是对网络信息的监控、阻塞以及篡改。Arsenal Gear作战理念的改变，也在暗中隐喻了20世纪末期的核威慑核打击改变为对文化、信息、以及间谍等方面的战斗。

在游戏中，Arsenal Gear被隐藏在以“处理石油泄漏、治理环境污染”为口号的海洋环保工厂下面，而控制Arsenal Gear的不再是人类驾驶员，而是艾玛·艾莫里奇设计的超级人工智能“GW”。在MGS2最终战前，雷电与Solidus的对话中我们可以得知，Arsenal Gear并非只有一架，而且每一架Arsenal Gear都有各自的超级人工智能。控制这架最终被摧毁的Arsenal Gear的人工智能“GW”代表的是“乔治·华盛顿（George Washington）”，另外在对话中谈及的“JFK”则代表“约翰·F·肯尼迪（John F. Kennedy）”。不过在MGS2的游戏中，只出现了“GW”控制的这一架Arsenal Gear，其余机体的具体情况和最终结果并没有提及，或许在今年6月份即将发售的MGS4中会对此有所交代。

由于Arsenal Gear的体积过于巨大（相当于一座房屋）而且缺乏足够的防御能力，所以需要那些量产RAY进行护卫。护卫Arsenal Gear的总力量包括一支战斗力极为强悍的“天狗小队”，这些队员们都配备了强力装甲、P90冲锋枪以及高频电刀；此外还有一支多达25架的量产RAY护卫队，这些量产RAY并没有驾驶员，而是由“GW”直接操控。

在MGS2中，雷电接受到的绝大部分信息其实都是“GW”模拟出来的假象，这种情况，直到游戏最后艾玛的病毒成功影响到“GW”之后，才逐渐被揭露出来。在游戏开发的时候，原本有一幕景象是被Liquid侵占身体后的Ocelot驾驶Arsenal Gear冲向纽约曼哈顿岛并撞毁大量建筑的场面，不过由于游戏发售前美国“911事件”的发生，这段动画被临时删去，当时距离游戏正式发售已经只剩下48个小时……

第五回 无双飞将惊岚变 方天鬼神日月辉

我流连舞·无双皆传

飞将英伟世无比，画戟狂舞飞凤起。护躯银铠励龙鳞，画戟不出锋已寒。束发金冠簪雉尾，画戟灿雪飞蛱蝶。龙驹跳踏起天风，画戟到处鬼神惊。参差宝带兽平吞，画戟荧煌射秋水。一世英名震九州，画戟逆断江倒流。□文/七曜



←嘶风逐电驱赤兔，踏雾登云虎牢关。

吕布字奉先，五原郡九原人，三国时代第一猛将，武功盖世，布便弓马，膂力过人，号为飞将。而无双系列中的吕布，手持方天，坐下赤兔，器宇轩昂，纵横天下。基本是根据《三国演义》中的资料来设定，是天下无双的大鬼神。本期我们就来对这位无双系列中的世之枭雄做一个全面的解读。

蕴藏着森罗万象之瞳——赤兔

“人中吕布，马中赤兔”，这句古语形容到人中骄子如吕布，驭马就要三国名马赤兔。 自古以来，人们就对各类动物赋予了某种精神和品格。兔子在人们心目中是怯懦、弱小的象征，虽然它跑得很快，但是，它的跑总是与逃跑有关。可以说，兔子丝毫无英雄气概。用兔子来比喻好马，有损马的形象。兔子跑得虽然快，可是论速度是不能与马相比的，别说好马，就是一般的马也比兔子快多了。那么，赤兔马的“兔”到底是什么意思呢？ 据《相马经》中记载，相马的第一步就是看马的头部，因为头部是马的品种、品质、体能、齿口最明显的外部表现。古人依据马的头部形状，形象地将马分为直头、兔头、凹头、楔头、半兔头等几种。所谓赤兔马的“兔”，应当是指马的头形。《相马经》，其中有一篇中说“得兔与狐，鸟与鱼，得此四物，毋相其余”。这说明在古代兔形的头是好马的重要外在标准。兔状的马头，其特征是鼻以上的部分微微向外突出，有些像兔子的头。“赤兔马”即兔头般的红马，而非跑得快如兔子的红马。



华彩秘宝：吕布的三国志战记造型服装

吕布的这套《三国志战记》造型出现在真·三国无双2猛将传中，是一款有着浓郁西方骑士风格的铠甲。将猛将传里新增7人的无双演武模式全部通关，然后选择最强难度，进入猛将传模式的赤壁之战（董卓军），选用吕布以外的角色进行游戏，这个时候会响起三国志战记的BGM，随后进入隐藏关，胜利后即可获得。

鬼神之乱舞 无双飞将——吕布

吕布是无双系列中的元老，从初代就已经登场，每作中都作为BOSS级的角色，武艺之极，招式之霸道都尽显天下无双的气势。头戴三叉束发紫金冠，体挂西川红棉百花袍，身披兽面吞头连环铠，腰系勒甲玲珑狮蛮带；弓箭随身，手持画戟，坐下嘶风赤兔马这就是三国第一战神及他的战马。就算一直到真·三国无双5，他的造型也没有太大的改变，冠上两支羽翎是他的标志之一。他是一个真正的英雄，在百万军中取上将首级犹如探囊取物。不过历史太沉重了，有太多的悲剧。而游戏中，抹去那沉重的不可逆性，一切都变得可爱起来。在无双中使用吕布有一种说不出的快意。当那万世流传的方天画戟将敌将一次次击破的时候，在自己心灵深处一阵阵得意的狂笑。人称“马中赤兔，人中吕布”。他和他的坐骑赤兔，手中的方天戟都曾是那个风云变幻的时代人们心中的尤物。但是他的一生在三国历史的上空像流星一样划过，并没有最终成就一番事业。这个梦在无双中才有实现，真·三国无双2及其猛将传的日版，吕布都是封面代言人，足以显示其在无双中的地位。真·三国无双3及其猛将传的日版，也都是用他的方天画戟作为封面。不管是2代的猛将传还是真·三国无双5中，他的无双演武模式的剧情都是架空的幻想剧情，以自己盖世无双的武艺天下一统。在战斗中，将所有三国时代的大军阀一举歼灭，曹操、刘备、孙权、袁绍、董卓等这些奸雄都被他一一击破，最终实现历史上没能完成的夙愿。

吕布是无双系列中最知名的武将之一，不仅在真·三国无双系列中，而且在战国无双系列中也屡有登场。当然，依然是作为BOSS级角色。笔者04年2月刚刚接触战国无双系列初代，初次体验无限城“奈落”模式。使用真田幸村一气呵成冲到地下第30层，一开门居然见到鬼神吕布，嘎然一惊，一番激斗，击败他后获得最后一部五轮书，当时还是小有成就感的。后来又在激·战国无双中，作为隐藏关“无双の继承者たち”的最终BOSS登场，在无双OROCHI系列推出之前，就实现了三国与战国群英跨越时空进行对决，天马行空般的战斗感。

五代中虽然他的武器换成了"车轮十字戟"，但配合技能“觉醒·极”后，依然如鬼神般勇猛。



摧城拔寨，飞将神兵——方天画戟

方天画戟是吕布的代表武器，说到吕布就会联想到方天画戟和赤兔马。方天画戟是在戟杆一端装有金属枪尖，一侧有月牙形利刃通过两枚小枝与枪尖相连，可刺可砍。中国古代将矛和戈攻能合为一体的格斗用冷兵器。由戟头和戟柄组成。戟头以金属材料制作，戟柄为木、竹质。戟最长可达3米多。既能直刺，扎挑，又能勾、啄，是步兵、骑兵使用的利器。早期使用的戟是青铜戟，以后随科学技术的发展出现了铁戟。 方天，指可与上天相比之意。画，用画装饰的或以图案等装饰的，也指皱纹、纹缕。所以方天画戟的意思就是可与上天相比的画戟，命名多有夸张意，旨在说明该戟有多厉害，使用者一定不凡。无双中吕布的最强武器是真·三国无双3猛将传的“鬼神”和真·三国无双4的“无双方天戟”。无双方天戟舞动起来能拨云见日，如龙战于野，犹流星赶月，似白虹贯日。“鬼神”，鬼是表示吕布的勇猛无比，无所畏惧；神是赞誉他天下无双的武艺，无人能敌。“鬼神”作为武器名，也表示吕布具有的威慑力，及其他武将对其的畏惧感。在真·三国无双5中还有一把戟名为“飞将”，“飞将”是《三国志》中吕布的称号，其中记载其弓马娴熟、膂力过人，人皆称其为飞将。在无双OROCHI中，吕布的专署道具就是“飞将铠”。随着真·三国无双5武器系统的改革，其中吕布的武器也就分为了三种类型，“飞将”是速型武器，而力型武器则命名为“鬼神”；标准型武器还是用的“方天画戟”，但此画戟已非从前的长柄戟，而是变为了一把巨大的十字戟，旋转起来犹如一个无敌风火轮，还可以拆为两把双头戟刀，挥舞起来气势如虹，周身花团锦簇，非常霸道。



机战犯必看的机器人研究所 VOL.4

机战FAN专栏

算上本期介绍的SRX的辅助强化装备R-GUN以及相关机体，机战OG系列的元老级作品——《超机大战SRX》机体资料连载基本已经接近尾声了。不知大家是否满意呢？接下来将会是继SRX之后的新生原创系列，希望大家能喜欢（欢迎有想法的同学都来信交流）。 □文/零羽

ROBOT COLUMN

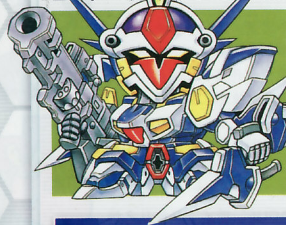
特殊关键词解说：RW系列

经过长达3期的连载，元老级原创系列《超机大战SRX》中最主要的3架机体已经为大家介绍完了。接下来会为大家奉上SRX系列的支援系专用“机体”——R-GUN的详细资料。

虽然同样是以英文字母”R”作为名称开头的机体，但R-GUN却与R-1等机体稍有不同，R-GUN并不是“R系列”的第4部机体，而是作为“SRX计划”中的支援型兵器开发项目—— “RW系列”的试作型的机体。在到目前为止的机战官方资料设定中，“RW系列”的“产品”只有两部，其中一部是本期要为大家详细介绍的长距离炮击战用支援零件RW-1“R-GUN”，另外一部是与其相对的，接近战、格斗战专用的RW-2“R-SWORD”！

说到这架R-SWORD……估计大家会感到很陌生（对于这个只存在于设定中的家伙，感到陌生也是很正常的）……它在目前为止的机战游戏中，都是被当作了凶鸟MK3的格斗战专用零件（**ボクサーパーツ**）出现的……而作为同系列的R-GUN却能够幸运的以机体的身份活跃在历代机战游戏中（果然，这个世界还是很不公平的……）。

根据设定，R-SWORD可以看作SRX所使用的重力剑（Gソード）的原型，如果R-SWORD能够真正完成的话，相信就能诞生出“真·天上天下念动暴碎剑”了……不过，至少R-SWORD没有被永远的留在设定中，被当作了凶鸟MK3的强化外部骨骼，也就是格斗战专用零件重生后，R-SWORD也发挥出了强大的实力。当我们看到格斗战强化型凶鸟MK3使出终极的必杀技“重力剑·冲浪”（**Gソード・ダイバー**）时，也基本能够想像R-SWORD原本的样子吧……



另外，与R-GUN相关的还有一架机体，那就是倒戈相向后，英格拉姆·普利斯肯所驾驶的“专用机”——R-GUN**リヴァーレ**。由于此机体基本上不属于SRX计划的一部分，所以在本次就不多说了。

机体资料　机体名 R-GUN

出自	原创SRX系	所属	地球防卫军极东支部SRX小队
分类	念动力感知增幅装置搭载型PT	主开发者	卡克·哈米鲁
机体编号	ARGAN	主驾驶员	英格拉姆·普利斯肯/比雷塔·巴迪姆/古林·舞
全高	16.8m		
重量	46.2t	标准武装	**バルカン炮**
动力	特罗尼姆引擎		**ビームカタールソード**
武装追加形态	R-GUNパワード合体形态		**ツイン・マグナライフル**



R-GUN是SRX计划中，作为试作型的SRX以及完成型的バンプレイオス的炮击战专用武器来开发的特殊机体（零件）。根据设定在最初时，RW系列的试作型1号机R-GUN也是有着“特罗尼姆·破坏加农炮2号”之称的SRX专用零件（注：特罗尼姆·破坏加农炮是装备在“钢”号的舰首究极兵器）。不过由于受到了搬运等诸多问题，最后紧急进行了“小型化改造”，使得R-GUN成为了拥有与PT一样的单体移动&战斗的能力。虽然是作为辅助系的RW系列的试作型机体，但采用了类似R-1的机体变形结构，并搭载了改良型（新型）的特罗尼姆引擎以及与R-1&R-3相同的念动力感知增幅装置——T-LINK系统的R-GUN，可以说是结合了R系列试作机之“精华”的机体！不过，R-GUN所吸收的这些精华本身就是不完全品……特罗尼姆引擎出力调整上的不稳定，再加上T-LINK系统启动后对机师造成的额外负担等等，都使得R-GUN成为了一架普通人无法驾驶的特殊机体。在SRX计划的主要负责人英格拉姆·普利斯肯的优秀驾驶技术下，R-GUN发挥出了凌驾于其它3架R系列机体以上的战斗能力……

机体资料　机体名 R-GUNパワード

出自	原创SRX系	所属	地球防卫军极东支部SRX小队
分类	念动力感知增幅装置搭载型PT	主开发者	卡克·哈米鲁
机体编号	ARGAN-P	主驾驶员	比雷塔·巴迪姆/古林·舞
全高	29.8m	标准武装	**バルカン炮**
重量	66.2t		**ビームカタールソード**
动力	特罗尼姆引擎		**ツイン・マグナライフル**
武装追加形态	R-GUN		天上天下一击必杀炮（合体技）

在对R-GUN加装了强化型零件之后完成的R-GUNパワード，不但是武器种类以及威力上的强化，特罗尼姆引擎的出力调整问题以及T-LINK系统给机师造成的额外负担等问题也都得到了进一步解决。并且，最重要的是，R-GUNパワード首次实现了与SRX的联协作战。虽然比雷塔·巴迪姆并不具备“念动力”能力，但通过R-3パワード的机师古林彩单方面使用T-LINK系列来控制也能正常发动究极武器“天上天下一击必杀炮”。另外，通过R-GUNパワード的新机师古林舞来使用T-LINK系统与R-3パワード进行联动的“T-LINK双重连接”也成功实现。上文中曾经说到R-GUN也被称作为“特罗尼姆·破坏加农炮2号”，这主要是指R-GUNパワード的“GUN模式”。根据设定来看，可以说“GUN模式”才是R-GUN的真正形态。而正是通过SRX来使用GUN模式下的R-GUNパワード，才诞生出了拥有究极破坏力的“天上天下一击必杀炮”。



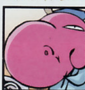
ROBOT COLUMN

龙哥热线

3月的某个早晨，久违的沙尘暴重现北京，龙哥就很困惑：悟空当年不是已经一棒子把黄沙怪给了结了么？

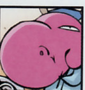
发现偶尔被人尊称为土鳖也蛮有成就感的龙哥

龙哥呀，《口袋妖怪 钻石》里，在神事湖下面，有一个人在门外，说他钥匙丢了，那钥匙在哪儿能获得啊？在NDS上怎么看电影啊？我用的是R4。（重庆 傅航）



这不是游戏刚开始吗？你需要先回家和老妈对话得到跑步背心，一路向右来到真砂镇，看见博士的孙子–异性主角已经在门口等候，上前对话后就能进入研究所，正式得到PM图签和小火猴子，再次回到双叶镇，和老妈对话后取得重要道具，而一旁的对手老妈也要主角帮忙带个东西给他。顺着202号道路来到长寿市，对手也在这个城市，与他对话后把他家的钥匙还给他，对手会把新奥地图交给主角，这时就可以继续发展剧情了。至于“怎么用R4在NDS上看电影”的问题，龙哥就在这两期的热线上刚回答过，请仔细阅读热线，近期内不会再重复回答。

不知龙哥知不知道“Ewin2”的烧录卡（DS）最近入手一台，传说很牛X，给个专栏评下，其实也就这点小小心愿了，如果其他人有知道的，帮忙总结下现在上市的烧录卡把！中国现今玩DS的差不多都用的烧录，能不能说下？thanks。（新疆石河子 黄琛峰）

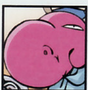


客观来讲，“Ewin2”并不能算是如今最为主流的NDS烧录卡品牌之一。目前拥有三个产品型号，分别是Ewin2 SD、Ewin2 MINI SD、Ewin2 Micro SD，龙哥不知道你购买的是哪一款，其主要区别在于使用的存储媒介不同。“Ewin2”这个牌子已经不能算是什么新烧录卡了，其发售已经有相当长的时间，而且后续版本的改进也并不是很明显，不论是在对NDS ROM的兼容性上还是价格、外观等方面与现在的最主流烧录卡相比都没有明显优势，不过买了就买了吧，基本上用起来也还是能行的。



↑Ewin2并非如今市面上最主流的烧录卡。

龙哥好！第一次来信，多关照啊！请问SFC上的《FF5》中那条龙在异世界受伤后让主角们上山采药，可以上的山洞那个门怎么打不开？可以见到机关，但就是找不到怎么进去。龙哥认为PSP1000型会淘汰吗？我用3.52M33–4玩《恶魔城 X历代记》怎么不行？（浙江嘉善 蒋佳骏）



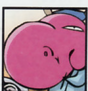
那是因为现在村子中几乎所有门都上了锁，必须发生完事件后才会打开，而且要到飞龙之谷必须通过这个村子的北门，而那个门现在也锁上的。你需要先去左上**ケルガ**–的屋子发生事件，里面的门打不开，需要回头，刚要出去时会有两头狼跳下来，这时刚才的门突然打开。从里面走出一头奇特的狼，**ガラフ**会认出这头狼就是30年前封印**エクスデス**的晓之四战士之一的**ケルガ**–，之后是**バッツ**与**ケルガ**–的单挑战。之后再与其谈话就能打开去飞龙谷的北门了，现在村里各种道具店都开门了，右上方有3头狼在跳舞，对话学得**レクイエム**；左下方的井前调查会有一个老人跳出来，如果途中捉了青蛙形的敌人，便可花10000GP购买“**コルナゴのつぼ**”。之后在飞龙谷可以就到巨石像，到山顶打倒魔物化的飞龙草就可以拿到飞龙草了。回巴尔城将飞龙草喂给飞龙，就又能骑着飞龙冒险了。PSP1000型无所谓淘汰不淘汰，索尼既然推出了2000系列，之前的1000系列也已经停产，这就注定了其早晚会退出舞台。这个版本是可以玩《恶魔城》的，但是得把引导模拟改为SonyNP9660才行，更改方法为在恢复模式中：Con...→UMDMODE→SonyNP9660即可。

可爱的龙大哥，我有个问题，晓月里骷髅钥匙怎么得啊？PS3的盘什么时候能降到5元啊！这样就省钱了，哈哈哈！（河北石家庄 邢正）



“晓月”中的所谓骷髅钥匙是无法通过正常手段入手的，想要得到这个道具就只能通过金手指修改出来。而且这个骷髅钥匙在游戏中没有任何的作用，也就是说无法使用。在“白夜”里是有骷髅钥匙的，是游戏开发者前期在做晓月的构思时想学白夜，把骷髅钥匙作为开启某个重要的门的工具，但是后来又改变主意了。但是由于编程方法的问题，没有删除，但是正常方法也不会出现。这种东东在不少游戏中经常出现，也就是所谓原本设定中存在但由于种种原因最后被放弃，正常游戏无法得到只能通过修改得到的道具，一般被称为“弃具”。这种现象在恶魔城系列中似乎尤为常见。至于5元的PS3盘……嗯，从理论上来说，总有那么一天会到来的。虽然现在看来，蓝光这么大容量的光盘想要将成本压缩到5元以内实在是太过荒诞，但也不要忘了，就在上个世纪末DVD刚出现时，其价格和地位等也和现在的蓝光差不多，如今不也是巨便宜无比么？所以说，“科学技术是第一生产力”这句话果然是至理名言，当然，这是需要时间的，或许是八年，或许是十年，谁也说不定。当然，这里所说的5元只是指蓝光光盘的价格，毕竟再怎么降，正版蓝光光盘游戏要降到5元实在是难以想象。当然，也有可能，以后网速和带宽的极大提高，使得现在几十个G的东西到以后下载起来也花不了多少时间，甚至是到了PS4、PS5（如果还继续出下去的话）上可以直接下载PS3游戏进行模拟运行。不过这一切都需要时间，时间可以说是世界上最昂贵同时也是最不值钱的东东，等不等得起、愿不愿意等，这就看各人而定了。

龙哥好！我有一个问题，就是你有手机没？为什么从来没有看见你写过。PES2008如何不打乙级直杀甲级呢？还有，FFX那几位的七曜武器和美佳斯三姐妹怎么打出来哦。（重庆 李浩）



每期热线栏头的那一小段话，大家就权当是龙哥的手机吧。不能，在“MASTER LEAGUE”模式下只能从乙级升到甲级。哪几位的七曜武器？全部角色的七曜武器完全获得与解开封印方法写出来太过繁琐，这里只能给出一些基本要点说明。七曜武器是7个主角的最强武器，但是武器得到时所有的能力都被封印，需要各自的“印”以及“圣印”来依次解除武器的封印。其升级的基本流程为：**くもつた**镜入手→在七曜圣地将**くもつた**镜升级为七曜**の**镜→七曜武器入手+印入手→在七曜圣地将武器提升至第二阶段→圣印入手→在七曜圣地将武器提升至最终形态。七曜圣地是在得到飞空艇后在**マカラ–ニャの**森南部存盘点附近可以看到一对母子，与母亲对话后在野营地找到父亲，再回到母子开始的地方，发现夫妻团聚但小孩不见了，沿光道向上在三岔路上方口找到小孩，三人道谢后，光道上方的路就可以通行了，在找到小孩的地方将**くもつた** 强化为七曜**の**镜，此地也是以后强化七曜武器的地点。隐藏召唤兽“**メ–ガス**三姐妹”的获得方法为：首先必须获得之前所

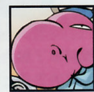


↑三姐妹的OD技**デルタアタック**是将对象封印在三角状的四面体空间中再合力释放光球引发最终爆炸。

有的召唤兽，包括**アニマ**和**ようじんぼう**。到雪山地区把山上和山顶洞穴里以及水底的怪兽每样最少收集一只，老头会给你**つぼみのかんむり**作为回报，这个是取得三姐妹的必要道具之一。去隐藏寺院会遇到以前和你路上交过手的女召唤士，再次打倒她的大约是第三个召唤兽后，她会给你花**のかんむり**，这也是取得三姐妹的必备道具之一。之后再马上一口气打完女召唤士的所有召唤兽后，用**つぼみのかんむり**和花**のかんむり**打开试炼，就能获得三姐妹。

非常感谢龙哥上次给我解答《大神》的问题。现在我玩大神又卡关了，还请龙哥帮忙。1、那个叫什么什么公主的，被我救出后就坐火箭跑了，现在我不知该去哪？2、《火影忍者疾风传2》里，我爱罗被带走后，鸣人去救援，到沙忍村后和小樱、卡卡西废说几句后，卡卡西就跑了，看过漫画的同学给我说和卡卡西去追我爱罗，我上哪追啊？我已经把地图跑遍了，也没发生剧情。3、我想买台PSP-2000，电源要再单买吗？听说日本和中国的电压不一样？不要笑！我是真的不知道。4、怎样才能看出PSP在买之前是否被打开过？我们这的老板人品很差，如果你去买机子，他会让你等几天，等货到后他会自己拿着玩两天，然后再卖给你，我见过。

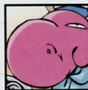
（河南平顶山　姬翔）



1、被你救出的那位是竹取公主，等她离开后可以得到避火的护身符，装备上之后就可以穿越熔岩去见女王了。说起来，《大神》这个游戏的剧情还是真有够恶搞的，好端端的竹取公主在游戏里摇身一变成了外星人。、在风影的大本营得知需要找到解毒药为**カンクロウ**解毒，樱、卡卡西、特玛莉离队。操纵鸣人去道具屋对话得知道具屋的主人去风之沙漠了。赶往风之沙漠，发现道具屋主人被盗贼围困，战斗取胜后自动回到风影基地，得到解毒草。3、PSP的电源都是通用的，因为其是110-220自适应的，这一点来说还是相当厚道的。4、还有这样的游戏店老板？没听说过，换一家啊，你们那应该不只有一家游戏店的吧。

《真·三国无双5》有没有可能出PS2版的啊？我摸不着PS3，对无双都饥渴啦……

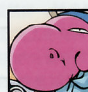
（吉林通化　王猛）



关于这个问题，按照正常的逻辑而言，家用机上是极少有例子会出现高端主机向低端主机上移植作品的例子。不过光荣是一个经常会给我们带来“惊喜”的公司，像在PSP上推出《大蛇无双》就是一个例子；特别是针对你这个问题，PS3上曾经发售过的《高达无双》不也是已经在PS2上发售了么？可见没有做不到只有想不到！当然，必要的缩水还是不可避免的。说起来，《真·三国无双5》无论是PS3版还是XBOX360版，其画面表现实际上都只能用差强人意来形容，或许光荣这么做就是为了将来在PS2上推出《真·三国无双5》做准备也说不定？

我只想知道PS2除了玩游戏还能干什么？有什么PS2的飞行射击游戏吗？推荐几个。对了，机战J到底有多少隐藏机体，怎么获得？

（上海　乔彬斌）



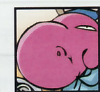
对于一台游戏机来说，除了玩游戏之外难道你还想用它来做许多别的事情？例如煮饭洗衣打水扫地？除了玩游戏这个正业之外，PS2的“副业”好像也就是看看DVD了，不过并不推荐这么做，因为这样做比较毁光头，何况现在DVD机两百多就能买台挺不错的了。当然，除了这些功能之外，大家也可以自由发挥想象，例如用PS2垫桌子啥的。PS2上的飞行射击类游戏，个人认为最出色的还是《皇牌空战》系列。机战J中的隐藏机体（人物）获得条件如下：美雪（**テッカマンレイピア**），第34话“真实の侵略者”中用**テッカマンブレ-ド**击破**テッカマンエビル**→第36话“**ボソンジヤンプ**里”中用**テッカマンブレ-ド**击破**テッカマンアックス**→第43话“Darkside Of The Moon”过版后加入；**ソルテッカマン**1号机，第43话后选择“**ラダム**讨伐**に**向**から**”→第45话“暗**と**死**の**运命”中用**ソルテッカマン**1号机改击破**テッカマンソ-ド**且过版后存活；**アレンビ-**，第38话“道**を**选**ぶと き**”中不要击破**アレンビ-**，全灭其他敌人后，她会自动撤退→第41话“泪**の**兄弟拳！东方不败晓**に**死**す**”中，用**レイン**说得后再击破她，过版后加入；**ボン**太**くん**，第24话“**ベヘモス**”中用宗介击破增援的**タクマ**搭乘的**ベヘモス**→第29话“地狱城**の**激斗！”中用宗介击破**ザイ-ド**搭乘的Zy98 **シャドウ・ザイ-ド**→第30话“夺**われた**女神”中用宗介击破**ガウルン**搭乘的**ヴェノム**→第34话“真实**の**侵略者”中宗介自动搭乘；**レイズナ-**MK2，第31话后选择“北美**へ**向**から**”→第32话“战栗！5人**のテッカマン**”开始时可选择将**レイズナ-**进行强化或增加变形系统，选择“变形型”即改造成**レイズナ-**MK2，选择“强化型”或走“残留**する**”为强化型**レイズナ-**；**グライムカイザル**（**ゲイル**），第3话“彼**の**名**はエイジ**”中用**エイジ**说得**ゲイル**→第4话“**さよならの**赤**い**星”中用**エイジ**说得**ゲイル**，击破他后选择“赞成”→第10话后选择“**ア-クエンジエルに**乘舰**する**”→第14话“苍**き**流星**となって**”中用**エイジ**击破**ゲイル**→第39话开头加入；**ブラッディカイザル**（**ジュリア**），第20话“真实**は一つじゃない**”中用**エイジ**说得**ブラッディカイザル**→第27话“浮上”中不要击破**ジュリア**，让她在其他敌人全灭后自动撤退→第35话“恸哭**の**空”中同样不要击破**ジュリア**→第39话开头加入，注意：**ゲイル**与**ジュリア**不可共存；X**エステバリス**，第31话结束后选择“北美**へ**向**から**”→第32话结束后得到。最后就是传说中的**グレ-トゼオライマ-**了，获得它的条件极为苛刻：1、除了以下强制关卡外，其他时候不能派天**のゼオライマ-**出战；所有八卦众需要由天**のゼオライマ-**亲自击破，不能用援护攻击、地图武器、**コンボ**武器击破。第10话后选择“**ナデシコに**残”→第13话“2体**の**魔神”中用天**のゼオライマ-**击破风**のランスタ-**→第20话后选择“地上**に**残**る**”→第21话“**オルファンの**抗体”中用天**のゼオライマ-**击破水**のガロウィン**与火**のブライスト**→第29话“地狱城**の**激斗！”中用天**のゼオライマ-**击破月**のロ-ズセラヴィ-**→第31话后选择“残留**する**”→第32话“怨念**の**终焉”中天**のゼオライマ-**击破雷**のオムザック**、地**のディノデロス**和山**のバ-ストン**。达成以上条件的话，幽罗帝会驾驶**グレ-トゼオライマ-**出战，用天**のゼオライマ**击破，这样在第36话开始时，**マサト**就会驾驶**グレ-トゼオライマ-**加入。



↑**グレ-トゼオライマ-**的入手条件极高，但其能力也是相当彪悍的。

龙哥好！我想问下在《极品飞车·最高通缉》中怎样把直升机给击落？我问一哥们他说他见过有某强人把直升机给收拾了的。

（广西玉林　吕暄文）



这一作中的直升飞机确实是可以打下来的。这一代的直升机不再扔炸药桶，改成烟雾弹了，用来干扰视线，威胁度中等。不过其最讨厌的地方就是会令你无处藏身，再加上其一直飞在天上，看上去似乎够不着，所以会让人很烦恼，尽管最大的威胁还是来自于地面上的警车。当然，想要干掉直升飞机也不是不可能的，方法就是通过断点攻击，在它低飞于加油站上面时冲过加油站可以把它打下来，另外水塔等高塔都是可以把直升机打下来的。

THE TRUTH UNDER THE COVER

科普园地

NDS畸形烧录市场——奔向失控边缘的烧录产业



您可以将本文看成是近些年来烧录卡的发展历史，也可以看作是绝对业内一手的行业内幕，或者可以看作是业内某些生意人发家史的揭秘……

要说到如今全球最赚钱和暴利的行业，绝对不能少了"烧录卡"；如果说有什么行业能与贩毒之流的地下灰色产业相媲美，也同样少不了"烧录卡"；如果说中国电玩领域什么产业在全世界最有名，绝对不能少了"烧录卡"；如果您还是认为在国内火得发紫的PSP是电玩行业中最赚钱的产品系列的话，那么只能说您太低估了那小小的一片烧录卡……

市场的铺垫，技术进步的革命

以R4为代表的中国烧录产业，这是引起整个任天堂为之震怒的寄生虫产业，应该说是借助于任天堂NDS的全球大卖的火热而养活了原本众多的创业青年和无业游民、更造就了不计其数的投机暴利商人……，那么一切，都还得从2006年忆起。

在"触摸世纪"风暴取得大胜的06年，烧录卡虽然普遍存在，且在亚太地区相当盛行，但还未触及任氏及其第三方软件商们的核心利益，再加上当时市场上的主流还是以Slot-2为主的Super Card系列，需要冒风险刷机、大部分欧美和日韩人不会刷机也是当时的烧录卡还未大规模在海外普及的一大原因。但是在以盗版为主流的中国国内，烧录卡却是NDS系列主机的必备配件，各品牌厂商间的明争暗斗也是在网络上枪文对战打得火热，在当时的Slot-2时代以龙漫代理的Super Card系列和GBAlpha的M3/G6系列之间的冲突最为激烈。不仅仅在厂商间，SC和M3两大系列的用户也因此各为一派的对立起来，这也成为当时行业的一个特色。而SC系列凭借着价格优势以及初期在媒体宣传上的推助，在Slot-2时代可谓是独霸天下。



与此同时，中国特色的烧录产业的技术也在日新月异的进步，当然这也离不开国外一些破解小组们的功劳，在这样的情况下，Slot-2端的烧录卡从最初笨重且难看的以CF、SD卡为载体的时期逐渐过渡到使用体积更为小巧的MiniSD、MicroSD等，而渐渐的从最初需要强制刷机或搭配Pass引导正版卡才能使用烧录卡的这一天堑也逐渐变为仅使用PassKey类的引导卡就可使用烧录。正是如此之多的在技术上和外形美观上进步使用烧录市场如同新大陆般的被国外玩家们和客户所接受，他们再也不必担心因为刷机而失去的官方质保，同时也使用小巧载体的存储卡而保持原本NDS/NDSL时尚的外观，基本上也算是从这个时期起，真正拥有大量客户的浩瀚国外市场被正式打开，也从此拉开了供小于求的烧录市场的序幕。

如潘多拉魔盒的市场被开启

烧录卡的技术更迭使得其所使用的闪存载体越来越小，而更新换代也意味着烧录品牌间的竞争越发白热化，除了SuperCard和M3系列间越发尖锐的抢夺市场，一些传统品牌如NEO、EZ也仍不放弃自己的努力，甚至还有



一些从未涉猎于DS烧录平台的新生力量，大家的目标都不约而同瞄向代表着DS端烧录的终极型产品：Slot-1端烧录卡。Slot-1端烧录卡之所以被广泛关注的原因还是在于其与原正版DS卡带同样大小的外形，使用体积更为小巧的主流闪存TF卡为载体，以及逐渐开始支持不需要转换的Clean ROM功能，这会激发更多的烧录卡潜在用户群和潜在市场。

刚才我们提到了窥视着这Slot-1市场的新生力量，首当其冲的还是曾经gbalink系列产品的厂家所推出的Dslink，与正版卡带同样大小，支持Clean ROM，这在当时引起了市场的轰动，因为大家知道迟早会出现这样的产品，但没人会料到首先是Dslink。外形的便捷不仅在使用上很受用户欢迎，而且在使用"盗版软件"的时候会更显得"隐蔽"，而性能上Clean ROM的直接粘贴复制更是免去了在电脑端转化的复杂性，当然这只是一种给用户的感觉，而实质上游戏ROM还是在读取的时候在TF存储卡内被打过补丁。Dslink在推出之际以当时290元的零售价引起了此后烧录卡价格大战的序幕，因为在此之前Slot-2的烧录卡的价格基本都集中于300-500元左右，而更为先进的Slot-1端卡却以如此价格走低实在让人始料未及。



尽管在发售初期的一个月时间内被疯抢，但是Dslink也存在两大硬伤，首先是之后所有Slot-1烧录卡都不具备的GBA游戏功能，这也是从硬件客观上不可能实现的；而第二硬伤也是最为致命的，就是仍然需要刷机才可以使用，而且还是强制性的，因为若要不刷机使用引导卡的话，则必须用到Slot-1端口，而恰好Dslink本身就已经占用了Slot-1端口，那么刷机则成为必然，这对于那些大部分考虑到官方质保售后的用户们来说，这是很大的一个顾虑。

事实也是如此，Dslink冒然的开启了这个潘多拉的魔盒，也引发了自己最终昙花一现的宿命。因为此时别的厂商也都各自加紧着自己研发的步伐，除开几大传统厂商外，其他的新生力量也在此时预先展开了自己的宣传攻势，如NinjiaDS和ACEKard这两大非居于烧录传统地深圳的厂家的出现更让人大跌眼镜。此两款品牌相比Dslink最为优势的地方还是在于完全支持免刷机免引导的特点，这让用户不必再担忧刷机问题带来的麻烦和隐患，而Clean ROM的支持则已经成为一个必备要素。但两者同样存在一定的不足，首先是价格上几乎是Dslink的两倍，另外在游戏兼容性上还存在不少需要改进的地方，虽然有媒体为此两品牌做足了违背客观原则的宣传工作，甚至为了取得在代理权上的优势而不惜于得罪有些原本的传统品牌厂商。但这一切随着后来一款"革命性"的产品——R4的出现完全归于暂时的平静。

革命颠覆而出的新霸者

在Dslink出现不到一个月，就有了NinjaDS和ACEkard的半路杀出，而同样在这二者大肆宣传不到一个月的时候，也就是2006年底，以君临天下姿态出现的R4更是引发了一场全面的烧录产品风暴，并逐渐地将这个原本与任天堂官方对于烧录产品睁一只眼闭一只眼的态度平衡给彻底打破。



R4一出场就采取了极为强大的宣传攻势来为其之后的正式上市造势，不仅花重金在网络和平面媒体发布广告，而且还在遍布全国的上千家大小商家进行铺货推广，俨然给人一种满街尽是R4的壮观景象。此外R4在性能上也是有着显著的特点：免刷机、免引导、Clean ROM支持、高兼容性，这些要素的具备使得之前的Dslink、NinjaDS和ACEkard均黯然失色，而更



↑性价比和做工最优质的王者。

引发“革命”性风暴的还是其价格上的突破性：199官方零售价。这样的宣传、这样的性能、这样的价格，完全彻底地将烧录行业的传统秩序的规则给打破。

R4虽然看上去貌似是新品牌杀入市场，但大家均清楚其与随后不久上市的另一款品牌M3 DS Simple有着别无二致的雷同，基本上都是从一条生产线上下来，甚至连模具、做工都完全相当，唯一不同的地方也仅仅是外包装而已。其实对于资深用户和商家们来说，大家都心照不宣的清楚R4来自于何方，至于其与GBAlpha的关系，厂家既不承认也不否认，当然，由于这也牵涉到厂家内部的一些派系关系和利益，也就不在此多言了，总之大家也能理解为什么后来可以通过改跳线的方式将M3DSS改为R4。

R4的出现当然急坏了一些传统厂商，如GBA时代的霸者EZ和统治Slot-2时代的SC，而此时的他们在技术上却仍未取得突破性的进展，因此只好暂时采取了时下流行的另一种方法——OEM外包。而DSGBA正是圈内较为著名的OEM厂家，其旗下品牌产品可谓充实，也正是他们在初期为SC、EZ解决了暂时无系列换代产品出现的窘境，推出了SC DS ONE和EZ5，尽管后来其各自都更换了生产商。虽然此后一系列的产品均是遵循免引导、免刷机、支持Clean ROM的这三大主流标准，但是这些外包产品和R4相比终究存在一定的差距，再加上此时大多数的Slot-1烧录卡在价格上都无法比R4更具明显优势，宣传上和市场上也没能占得先机，性能上在当时来说更是失败，所以说R4的王者宝座更恰当的说法还应该算是其他各品牌表现差强人意而送来的。

与此同时另一类的自带存储容量的Slot-1卡也面市出现，与R4等具备转接性质的卡来说，这类卡能节省用户一定的闪存卡支出，因此也被一定的用户全所喜爱。以N-Card为代表，还有其他的类似的如DS Fire link、Dslinker等，其实都是出于同一工厂的OEM之作。

而在这个阶段，由于完全Slot-1化，再加上免引导、免刷机、支持Clean ROM这些特点，因此促成了烧录卡的销售彻底走向了疯狂。R4开始在全球各地火爆地销售，特别是日本、北美、西欧这些知识产权保护意识强烈的国家支撑起了整个烧录事业，借助于NDSL的火热发卖，R4等烧录卡也顺势火卖到断货，在国外一些大型的电玩商家那，仅仅20多美元就能入手如此价廉物美的高性价比产品，就连秋叶原上也随处可见来自于中国的这块神奇小卡，全球各地都能见到R4的身影，甚至R4还设有海外的分厂进行加工制造，当然，能直接与货源接触的商家并不多，而更多的海外中小商家们则是亲自跑来中国，在深圳和义乌等地寻找优势货源。随着R4销量的猛烈攀升，这个数字甚至曾达到了堪与日本本土NDSL月销量相比肩的程度，在众多软件厂商的压力下，任天堂终于还是坐不住了，也开始了其相关的部署和行动，甚至还曾试图透过政府的力量来解决这样的事情。



“烧市”走向疯狂的颠峰

之后发生的，也就是在2007年下半年初，一向供货稳定的R4突然暂停并间断的开始供货，尽管之前也是供小于求，但完全以暂停生产方式来不固定的出货，这还是让人感到非常惊讶的。一时间坊间流言四起，关于老任出手、查封工厂、查封代理商、诉讼外形抄袭等一系列说法都流传开来，而R4厂商和代理们也开始有意的避开风头，凡是陌生买家或下家均不接单，出单也只针对其所熟悉的老客户们。由于出货量的锐减，而需求反而更是增加，再加上深圳一带越来越多的商贩加入到“R4炒货”的行业中来，R4的价格几乎是一夜之间便被炒到了300左右的天价，而且更多的还是有价无货、一货难求的局面……，阿里巴巴上满是求购和供应的人群，更夸张的是这样的局面，居然维持了长达半年之久。



↑遍布全球的疯狂市场。

R4的缺货状态并未引起市场的停滞，反而更是越发刺激了市场的火爆，甚至让一些原本不怎么畅销的卡如SCDS ONE和EZ5也借着个势变得好卖了起来，形成了一片无论什么卡都能卖得脱销的繁荣景象。商贩们相互调货、炒卡、出外单等等，那几乎就是只要能拿到货就等于拿到了钱，而根本不用愁是否卖得掉的问题，很多时候都是买家求着卖家的这样的倒三角形反市场规律：卖家求厂家或代理出货、买家求卖家出货……，这样的畸形市场存在也造就了一大批暴发户的出现，于是只要是深圳当地的生意人，可能几乎都涉猎了“炒卡”的这样一个暴利市场，甚至连一些无业游民们在极尽其数地弄到货后便过着“拿一天货、放三天假等着下一次的出货”的悠闲生活，而日入万金也不是什么天方夜谭。



如果说在上海徐家汇一带的电脑城里见到是“满街尽是PSP”的壮观卖场的话，那么深圳华强北的电子城里就是“满街尽是烧录卡”。但火爆的销售形势也存在相当大的风险于其中，已经被任天堂严重关注的中国广东一带的烧录市场也在相当程度上被相关部门所注意，商贩们也都很小心地从事着自己的每一笔交易，源头们也更不想成为那个树大招风的出头鸟，而且也没人会主动承认自己所从事的这项经营，对于中国电玩大本营的南太市场中，烧录卡更是让商贩们谈之色变的禁物，从而让人感叹这样的一个充满暴利且极具讽刺意义的畸形的灰色市场。

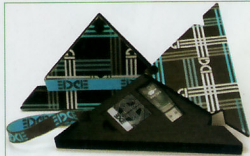


炒货的繁荣景象持续到2008年初也仍未见腿色，有些赚够钱的人想急着脱身离开这个充满变数和风险的市场，有些还未享受暴利待遇的人却仍试图加紧的挤进这个充满着诱惑的市场。R4持续的递减产量以及各方面消息的传来表明其已经准备开始抽身引退，随着GBAlpha新产品M3Real的出现以及完全模仿借鉴R4发展模式的TTDS的突临，烧录卡市场也就在此彻底的爆发到了其顶峰的极限。这完全是一个没有竞争的市场，这只是一个考验勇气和实力的市场、这还是一个什么都能卖得掉的市场。M3Real终于成为完全有别于R4和M3DSS的强势产品，而TTDS则引领又一场夸张的价格风暴，150的市场价、铺天盖地的广告和铺货让人看到一个充满野心和胆识的“新R4”。

但更多的人不仅是甘心地看着R4、M3R、TT之流的狂卖，他们也有着自己的目标，R4成为很多人破解和研究的对象，而一些具备资金实力的电玩大商家更是财大气粗地直接在外购买烧录技术方案来自行生产或代工。这其中的典型例子就是2008年初崩出来的EDGE卡，其独特的如忍者道具的外包装设计很是吸引眼球，据传闻该卡与曾经在圈内昙花一现的Ninja系列有着一定的联系。而在破解R4方面，则是N5取得了成功，不仅能做到内核界面等一样，甚至连初期的包装和官方网站都非常省事的直接照搬，该卡后来还是取得了一定的成功，当然这也得力于某位掌机杂志编辑的强力参与，以致于后来引起一系列的前仆后继者造成R4仿货泛滥成灾，更有甚者还打出了R4 II的招牌大张旗鼓地来自行继承功成身退的R4。然而可怕的是无论是怎样的模仿、怎样的产品、怎样的赝品和做工低劣的烧录卡，都可在目前这个已处在顶峰的烧录市场中一边畅怀大笑、一边计算帐户上又多了几个零……



↑在R4淡出后一心想要取代其地位的TT。



↑包装造型奇特的新产品，但却在最关键的时候绊在了包装脚下。

市场还在疯狂的继续，破解也在更加疯狂的继续，每周一款新品牌的出现也不是什么奇怪的事。这样一个火爆得堪比曾经6000点的牛市、也比得上曾经如寸土寸金的楼市，但在我们看到当牛市只剩3600点，当楼市要缩水近三成贱卖的时候，我们这个同样被炒上来的非法“烧市”，又该最后由谁来买单呢？□文/PSPhand.COM

编者按：其实关于烧录卡和盗版这方面的事情，虽然我们可以用所谓的“国情”来自我安慰，但是其本质上毕竟还是违法的。之所以有这篇文章，也是希望大家在快乐游戏的同时多少能够增强这方面的意识。

Tales of Rebirth

テイルズオブリバース

PSP	本刊译名:重生传说				CERO A
	NBGI	5040日元	2008.3.19		
日版	UMD	日版	1人	352KB	

反传统的传说之作 掌机世界重生再起风云！

《重生传说》与系列的其他作品相比，在系统方面进行了大刀阔斧的变革，单线的作战改为3条战线，按↑↑或↓↓就可以在三条线之间更换。使战斗具有更高的战略性；HP回复不再靠专门的回复术技（使用术技的时候满足一定条件，都可以在一定程度上回复HP），而是只能靠道具、料理和在战斗中自动回复。战斗取消了术技的TP值，改为Force Gauge（FG）表示。战斗时角色头像旁边的四个方块就是FG值，分别代表上下左右四个方向键与×键配合使用的四个术技。一经使用之后，FG就会消耗掉（没有FG也可以使用术技，但是会很弱），之后会自动回复，普通攻击敌人可以加快FG的回复速度。FG攒满之后，配合其他的条件就可以使用威力巨大的奥义。在FG左边还有一个曲尺形状的槽，被称作RG（Rush Gauge），相当于角色"怒"槽，当RG上升时，角色的攻击力会增强，防御力和HP的回复量会下降。RG的状态会影响角色的HP的回复量，并且和奥义的使用有关系。要使用奥义，RG必须达到一定程度。在战斗中用↑↓配合□键可以使RG上升或下降，最好根据战斗的需要自己调整。



战斗结束之后，根据在战斗中满足的一些条件，可以获得Technical Smash的评价。战斗之后可以取得Grade，在实现Enhance Executable的时候会获得Enhance Point，武器在获得一定的EP之后就会升级，产生潜在能力和觉醒值。在特定的武器屋或是防具屋会有特别的指令，可以执行武具继承的指令，把已经强化过的武器、防具的能力转移到别的武器、防具上面，包含已经觉醒的潜在能力。 □文/雪飞

PSP版追加内容

PSP版的《重生传说》以PS2版为基础，除了对画面进行调整之外，还追加了秘奥义的特写镜头，更多剧情语音和插画欣赏模式，另外传说系列著名的斗技场也在PSP版登场了。斗技场的战斗分为个人战和团体战，级别从低到高，按照规则参加比赛，在最后胜出的时候可以得到稀有的奖品，包括武器、防具、新道具和称号。PSP版游戏的战斗增加了GOD难度，在城镇和迷宫里的移动速度加快，中断的存档在读取之后还可以保存。



↑ 重生传说的游戏系统独特，游戏画面也更为华丽绚烂！

Storyline

系列独创的系统

白峰の村 スールズ

1、动画剧情后，与**マオ**和**ユージーン**对话，之后与**マオ**单挑。战斗很简单，在回避了对手的三次攻击之后，即可无伤过关。

2、从冰中救出**クレア**之后，走出房间剧情。

3、强制战斗：很简单，使用普通攻击即可轻松获胜。

4、去**クレア**家剧情后，去广场引发剧情，**クレア**的父亲首次出现。

5、与**トーマ**战斗：坚持几个回合后，自动强制中断。

6、离开村庄**スールズ**，向南**ラルレン**大桥方向前进。

入手物品	
食材屋	ジャガイモ
食材屋	ニンジン
食材屋	ミルク
道具屋	ピーチグミ
道具屋	ライフボトル

ラルレン大桥

1、出村后立即便可发现大桥，一上桥头剧情发生。

2、与漆黑之翼的战斗，强制战斗只能让**ヴェイグ**一人战斗。敌人不会换线移动，只有**ヴェイグ**一人，战斗一定小心谨慎。

3、**ケケット**街道小屋休息，清晨剧情事件发生。

4、调查挂钟解开谜题，剧情后前往**エトレー**大桥。

5、与漆黑之牙的战斗，由于是三人战斗，虽然敌人也会换线，但是战斗还是相当简单。



アルヴァン山脉

1、到达山顶休息所后，可以使用**エンハンス**，在休息所内还有料理菜单。

2、下山在商人处剧情。

3、强制战斗：让**ヴェイグ**与**ユージーン**两面夹击，可以轻松战胜敌人。如果两人在同一方向，则会同时遭受敌人攻击，将陷入苦战。

4、穿越山脉继续前进，到达平原地带，途中会有剧情。

5、在冰前按方块键引发剧情。

6、BOSS战：**アニー**及雇佣兵，先集中**ヴェイグ**与**ユージーン**两人的力量逐个消灭雇佣兵。

入手物品	
宝箱	ピーチグミ
宝箱	ライフボトル
宝箱	500
宝箱	ビーフ ×3
宝箱	ブレッド
宝箱	レタス
宝箱	ビーフ
宝箱	セージ

ミナール

1、进入宿屋发生剧情，剧情后去港口与士兵对话。

2、选择乘坐哪条船出发，但选择不同并不会对游戏有什么影响。

3、食堂剧情后，回到宿屋找**アニー**。

4、剧情事件后，寻找**ミーシャ**，先去广场再去农田。

5、**ミーシャ**走后去宿屋前。

6、离开城市后，沿海岸前进。

7、宿屋剧情后离开，**ミーシャ**加入。

8、食堂中有料理菜单、役场里得到主人公称号，体育馆内按图鉴完成情况获得奖励，酒场里有迷你游戏。

迷いの森

1、第一次进入，**アニー**发现新道路。

2、森林里很多陷坑，小心为妙。

3、森林深处强制战斗，敌人跳跃攻击力强，运气不好的话会被敌人秒杀，尽量防御住敌人的攻击，并且事先多准备些药品。发动攻击时，还是让**ヴェイグ**与**ユージーン**两面夹击为好。

入手物品	
宝箱	ピーチグミ
宝箱	ライフボトル
宝箱	765
宝箱	ブレッド ×3
宝箱	カモミール
宝箱	ラベンダー
宝箱	レジストパール
宝箱	ミルク
宝箱	ニンジン
宝箱	ジャガイモ
宝箱	ライフボトル

ペトナジャンカ

1、到达城市后剧情，去广场找厂长引发剧情。

2、在民家中可以找到料理菜单。

3、进入制铁工厂，先要从大花方向前进，得到石炭。

4、将石炭放入旁边房间内的炉子中，引发剧情。

5、将其他的花全部燃烧后，将特殊颜色的花点燃。



ヴェイグ 特技

名称	修得方法	攻击	FG	HP回复	刚体	硬直	奥义RG	属性
绝冰刃	**トーマ**战修得	200	100	15	8	18	70	水
瞬连尘	Lv7	270	130	12	4	22	70	—
裂破冲	Lv11	300	160	21	6	24	70	—
绝翔尘	Lv20	350	180	19	10	16	70	水
幻龙斩	Lv29	400	210	24	9	21	70	—
无影冲	Lv36	450	300	30	18	28	70	—
绝·雾冰装	Lv24	—	450	50	—	—	—	水
绝·瞬影刃	Lv43	—	550	60	—	—	—	水
连尘裂冰击	Lv10、绝冰刃SP15 瞬连尘SP10	460	320	25	12	24	70	水
连尘斩翔剑	Lv29、瞬连尘SP80 绝翔斩SP45	580	420	31	12	24	70	水
连尘龙影刃	Lv35、瞬连尘SP130 幻龙斩SP50	640	460	33	12	24	70	—
冲破连牙冲	Lv24、瞬连尘SP50 裂破冲SP30	540	350	29	12	24	70	—
绝空裂冰击	Lv24、绝冰刃SP45 绝翔斩SP30	500	370	24	20	24	70	水
绝空冲裂破	Lv33、裂破冲SP95 绝翔斩SP60	640	460	33	12	24	70	水
绝空龙影刃	Lv45、绝翔斩SP150 幻龙斩SP90	760	570	37	12	24	70	—
冻牙冲裂破	Lv18、绝冰刃SP30 裂破冲SP20	400	290	31	24	24	70	水
冻牙龙影刃	Lv30、绝冰刃SP60 幻龙斩SP40	580	420	31	12	24	70	水
冻牙无影剑	Lv36、绝冰刃SP90 无影冲SP40	640	500	33	20	24	70	水
崩龙冲裂破	Lv40、裂破冲SP120 幻龙斩SP55	700	500	35	20	24	70	水
崩龙无影剑	圣兽事件、幻龙斩SP250、无影冲SP150	950	800	20	52	8	70	水
幻魔连牙冲	Lv40、瞬连尘SP140 无影冲SP60	700	500	35	20	24	70	—
幻魔冲裂破	Lv45、裂破冲SP130 无影冲SP90	760	540	37	28	24	70	水
幻魔斩翔剑	Lv50、绝翔斩SP120 无影冲SP130	820	580	41	20	24	70	—

マオ 特技

名称	修得方法	攻击	FG	HP回复	刚体	硬直	奥义RG	属性
フレアショット	初期修得	500	135	23	1	76	70	火
ウインドエッジ	Lv7	470	170	40	2	70	70	风
アーチシェイド	Lv13	520	200	15	2	100	70	暗
バーンストライク	Lv19	1120	370	48	4	158	70	火
ガスティーネイル	Lv25	800	360	67	4	145	70	风
ブラッディクロス	Lv38	1420	430	30	3	140	70	暗
F·フレイム	Lv33	—	330	47	—	—	—	火
F·エンチャント	Lv45	—	800	60	—	—	—	火
エイミングヒート	Lv15、フレアショットSP40 ウインドエッジSP20	1050	350	39	4	160	70	风火
ブレイジングハーツ	圣兽事件、バーンストライクSP120、ガスティーネイルSP50	1800	670	63	11	230	70	火
ネガティブゲイト	Lv21、フレアショットSP40 アーチシェイドSP80	1200	420	19	4	150	70	火暗
ゲイルスラッシュ	Lv24、ウインドエッジSP60 アーチシェイドSP30	900	400	75	4	15	70	风暗
ディザスタロアー	Lv47、バーンストライクSP150 ブラッディクロスSP250	2500	600	18	15	190	70	火
フィアフルストーム	Lv37、ガスティーネイルSP140 ブラッディクロスSP60	1700	730	95	9	220	70	风暗

6、进入最深处，发生强制战斗。

7、敌人速度快攻击快，但伤害较低，战斗时注意体力。战斗中间发生剧情，**マオ**和**ユージーン**发动秘奥义。

8、返回**ペトナジャンカ**后，**テイトレイ**加入。

9、由于杂兵多会使用毒攻击，因此最好提前准备好回复药品。

入手物品	
宝箱	**ピーチグミ**
宝箱	**ライフボトル**
宝箱	1500
与男人对话	**ポイズンチェック**
宝箱	**キウイ** ×3
宝箱	**パナシーアボトル**
宝箱	**イチゴ** ×3
宝箱	**バナナ** ×3
宝箱	术炼石
调查白色袋子	石炭
宝箱	**ライフボトル**
宝箱	**リキュールボトル**
宝箱	**アップルグミ**
树中	**メディカルパール**

トヨホウス河边小屋

1、与**ググラ**对话引发剧情后，在森林内收集木材和蘑菇。

2、返回小屋吃饭，剧情之后进入强制战斗。

3、虽然因为中毒，同伴在战斗中大笑不止，但依然可轻松战胜对手。

サニイタウン

1、港口剧情，之后到广场助人为乐。

2、食材屋内调查，得到料理菜单。

3、与**ねこ好きじいさん**对话，得到称号。



トヨホウス河边小屋

1、进入小屋剧情。

2、BOSS战：**ヒルダ**、士兵三名，首先集中力量，消灭三名士兵，然后再对付**ヒルダ**。

3、BOSS战：暴走**ヒルダ**。敌人变得比较强悍，继续两面夹击，并且需要注意换线，尽量别让主人公长时间停留在一个地点。

サニイタウン

1、安顿好**ヒルダ**后离开宿屋。

2、击败**ミリッツア**，剧情后还要再打一场。

3、由于战斗难度比较大，最好事先存盘并且准备好足够的回复药品。战斗中攻击分身毫无意义，集中火力攻击本尊为上。

4、战斗胜利后，**ヒルダ**加入队伍。

5、在南门和港口间地区的民家中找到逃跑的少女。

6、**クレアサイド**，操作**クレア**进行游戏，与全部女性对话引发剧情。

カレーズ

1、迷宫并不复杂，对岩石使用**ユージーン**的FORCE摧毁。

2、在井下的战斗，因为脚下是水的缘故，移动会比较迟缓。

3、没有BOSS战，可放心大胆快速前进。

4、出口处**アニー**昏倒剧情。

5、在这里能得到**ユージーン**的称号。

入手物品	
宝箱	**ピーチグミ**
宝箱	**ライフボトル**
宝箱	回炼石
宝箱	**サフラン**
调查植物	**セボリー**
宝箱	**パナシーアボトル**
宝箱	**ディレイチェック**
调查植物	**ローズマリー**
宝箱	1500
宝箱	**ベルベーヌ**
宝箱	1500

アニカマル

1、到宿屋让**アニー**休息。

2、与人对话后，在帐篷前找到冒险家**フランツ**。

3、民家中可以得到料理菜单。

オアシス

1、一直前进在深处找到**リブガロ**。

2、战斗有限制时间，战斗时最好无视杂兵，直接消灭**リブガロ**。

入手物品	
宝箱	2000
宝箱	**チキン** ×3
宝箱	**アップルグミ**
宝箱	**フイートパール**
调查植物	**セージ**
宝箱	**ライフボトル**
宝箱	**ポーク** ×3
调查植物	醒炼石

アニカマル

1、返回城市，剧情后去宿屋找**フランツ**。

2、走出宿屋剧情。

登山洞

1、只有一条道路，可以一直前进。

2、调查洞内黑影进入战斗。

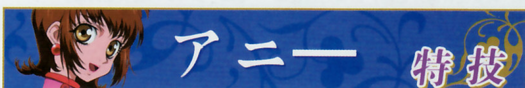
3、遭遇漆黑之爪，但不需要战斗。

4、BOSS战：泥人**サレ**和**トーマ**被击败后，一定时间内会复活。可以无视此二人，全力攻击**ドネル**。战斗难度较大，战斗前请做好各种准备。

入手物品	
宝箱	**ライス** ×3
宝箱	**チーズ** ×3
宝箱	**アップルグミ**
宝箱	**マインドパール**
宝箱	**パニックチェック**
宝箱	**ライフボトル**
宝箱	**ニンジン** ×3
宝箱	2575
宝箱	**ピーチグミ**
宝箱	**シールドパール**
宝箱	**ジャガイモ**
宝箱	**フォルスパール**
宝箱	2469
宝箱	**ライフボトル**
宝箱	**セボリー**



名称	修得方法	攻击	FG	HP回复	刚体	硬直	奥义RG	属性
旋风枪	初期修得	240	130	12	13	32	70	风
烈驱枪	Lv7	300	170	14	10	40	70	—
轰破枪	Lv12	350	200	18	22	36	70	地
瞬迅枪	Lv22	400	240	21	4	40	70	—
天雷枪	Lv33	420	280	24	18	48	70	光
灭翔枪	Lv37	500	320	20	34	40	70	—
炼·钢体装	Lv27	—	400	50	—	—	—	地
炼·镜铭弹	Lv47	—	570	68	—	—	—	地
裂风迅枪冲	Lv10、旋风枪SP4 烈驱枪SP3	649	380	20	16	40	70	风
烈风瞬迅杀	Lv25、旋风枪SP16 瞬迅枪SP9	805	460	24	16	40	70	风
裂风爆雷阵	Lv30、旋风枪SP23 天雷枪SP13	857	500	26	16	40	70	风
轰爆旋风牙	Lv19、旋风枪SP15 轰破枪SP10	727	420	22	20	40	70	风
轰爆迅枪冲	Lv23、烈驱枪SP20 轰破枪SP10	805	460	24	16	40	70	—
轰爆天翔击	Lv45、轰破枪SP55 灭翔枪SP44	1117	620	32	20	40	70	地
灭杀旋风牙	Lv35、旋风枪SP33 灭翔枪SP16	961	540	28	30	40	70	风
裂走爆雷阵	Lv33、烈驱枪SP37 天雷枪SP20	961	540	28	20	40	70	光
裂走天翔击	Lv36、烈驱枪SP56 灭翔枪SP24	1143	580	30	24	40	70	—
瞬杀迅枪冲	Lv28、烈驱枪SP26 瞬迅枪SP15	883	500	126	16	40	70	—
瞬杀轰冲击	Lv35、轰破枪SP70 瞬迅枪SP40	961	540	28	30	40	70	地
瞬杀天翔击	Lv55、瞬迅枪SP89 灭翔枪SP59	1091	640	34	40	40	70	地
迅雷轰冲击	Lv40、轰破枪SP53 天雷枪SP35	1039	580	30	16	40	70	地光
迅雷瞬迅杀	Lv50、瞬迅枪SP71 天雷枪SP47	1117	620	32	16	40	70	光
迅雷天翔击	圣兽事件、天雷枪SP149、灭翔枪SP89	1559	840	30	60	40	70	地光



名称	修得方法	效力	FG	HP回复	咏唱	属性
パワー・クラフト	初期修得	135	300	60	40	火
ガード・ヴァッサー	初期修得	135	300	60	55	水
ライフ・マテリア	Lv15	135	300	60	60	地
チャージ・ヴィント	Lv18	135	300	60	40	风
マインド・ガイスト	Lv21	135	300	60	45	光
レジスト・ヴィレ	Lv24	135	300	60	30	暗
R・エリキシル	Lv28	—	900	70	120	水
D・レーゲン	Lv33	—	370	60	160	水
レデュース・レーゲン	Lv20、パワー・クラフトSP150 ライフ・マテリアSP50	—	—	400	20	地火
ペイン・レーゲン	Lv22、パワー・クラフトSP150 チャージ・ウィンドSP80	—	—	400	20	地
バースト・レーゲン	Lv25、パワー・クラフトSP120 レジスト・ヴィレSP50	—	—	400	50	地
アーツ・レーゲン	Lv40、パワー・クラフトSP240 マインド・ガイストSP180	—	—	400	35	地
シェイプ・レーゲン	Lv20、ガード・ヴァッサーSP60 ライフ・マテリアSP150	—	—	400	50	地水
スタン・レーゲン	Lv30、ガード・ヴァッサーSP50 レジスト・ヴィレSP50	—	—	400	50	地
フラッシュ・レーゲン	Lv40、ガード・ヴァッサーSP100 マインド・ガイストSP120	—	—	400	35	地
ブレイク・レーゲン	Lv45、ガード・ヴァッサーSP250 チャージ・ウィンドSP180	—	—	400	30	地
ブラスト・レーゲン	Lv23、マインド・ガイストSP100 ライフ・マテリアSP50	—	—	400	20	地光
ファスト・レーゲン	Lv50、マインド・ガイストSP100 チャージ・ヴィントSP100	—	—	400	40	地
ガンビット・レーゲン	Lv26、レジスト・ヴィレSP60 ライフ・マテリアSP50	—	—	400	20	地暗
ヒール・レーゲン	Lv35、レジスト・ヴィレSP80 チャージ・ヴィントSP100	—	—	400	20	地

バビログラート

1、与**リフト**管理员对话。
2、武器屋右方民家切换角色对话，调查圣殿深处笔记本，得到苍兽圣典。
3、城市中搜集情报后返回与**リフト**管理员对话，回答“**いとしきそら**”。
4、剧情后，解除控制。
5、民家桌子上有料理菜单。

バビログラート港

1、港口广场剧情后进入强制战斗。
2、要同时与**ワルトゥ**、**ミリッツア**交战，先集中力量消灭其中之一。敌人换线频繁，很难两面夹击。

バルカ港

1、占卜剧情。
2、调整装备离开港口。

カレギア城

1、进入城市剧情，在商店街角落对话事件。
2、去杂货屋对面**ジベール**家对话。
3、酒场有料理菜单，

メセチナ洞窟

1、一直前进，在最深处营救**ハック**。
2、消灭敌人后，**ハック**返回**バルカ**。

入手物品	
宝箱	アップルグミ

バルカ

1、回到**ジベール**家对话，得到地下道路的情报。
2、与**ハック**对话得到**アニー**的武器。
3、在地下道中，把左边挂钟的指针调整到与右边挂钟指针相同的位置。

入手物品	
宝箱	アクアパウダー
宝箱	ピーチグミ
宝箱	マイティオニキス

カレギア城

1、深处剧情后，进入强制战斗。
2、与士兵接触自动进入战斗，**ヴェイグ**的冰特技可以使敌人暂时不能行动。

入手物品	
宝箱	オブシディアン
宝箱	ピーチグミ
宝箱	グングニル
宝箱	クワンジャル
宝箱	ライフボトル

バルカ收容所

1、先救出**ユージーン**和**ティトレイ**。
2、按照蓝、黄、红、茶、灰的顺序把球放好解除机关。

入手物品	
ギンナル处得到	收容所の键
ギンナル处得到	ギンナルのメモ

カレギア城

1、走到存盘点一定要存盘。
2、BOSS战：**サレ**、**トーマ**，先全力将体力较低的**サレ**打倒，让伙伴们去对付**トーマ**。37级即可战胜对手。
3、胜利存盘后继续向上前进，进入下一场BOSS战。
4、BOSS战：**ゲオルギアス**，体力不足时要及时换线回复，让**マオ**或**ヒルダ**担任后卫，使用术攻击辅助战斗。全员38级即可轻松取胜。

スールズ

1、剧情后去集会场，**アニ**一加入。

ケケット街道沿いの小屋

1、**クレア**加入。



ミナール

1、乘马车前往。

ペトナジャンカ

1、**ティトレイ**加入。

アニカマル

1、返回城市后剧情。
2、去宿屋找**フランツ**。
3、离开宿屋剧情后前往**バルカ**港。

メセチナ洞窟

1、进入洞窟**マオ**加入。
2、在以前找到**ハック**的地点找到**ユ一ジ一ン**。

バルカ港

1、乘船前往**ラジルダ**。

ラジルダ港

1、给港口的孩子食材可获得装备品。
2、如果给出**ライス**和**エビ**，可以得到**サフィ一ロ**。

ラジルダ

1、先去**ヒュ一マ**族长家拜访，跟随**ザピィ**前往宿屋。
2、剧情后**ヒルダ**加入。
3、外出剧情后，找到**イゴル**。
4、对话后，返回宿屋，得到镇魂锭。
5、在宿屋休息一夜，第二日可以得到料理菜单。

メセチナ洞窟

1、带着药品再次进入。
2、与暴走的**ユ一ジ一ン**战斗，敌人HP低但攻击力恐怖，遭受到他的连续攻击会被瞬间杀害，最好能绕到他的身后发动攻击。39级即可战胜他。
3、服下药品后，**ユ一ジ一ン**重新成为同伴。
4、在下一场景破坏墙壁继续前进。
5、调查石碑，战斗曲和野外场景曲变化。

ティトレイ特技

名称	修得方法	攻击	FG	HP回复	刚体	硬直	奥义RG	属性
翔连脚	初期修得	220	100	24	0	24	20	—
轰烈破	初期修得	280	140	32	0	36	20	—
牙连击	初期修得	300	180	25	0	24	20	—
树炮闪	Lv22	510	350	15	0	32	20	地
疾空波	Lv26	350	200	42	16	20	20	—
扇翔闪	Lv33	600	400	10	0	36	20	水
激・树装壁	Lv30	—	370	69	—	—	—	地
激・瞬杀连	Lv48	—	440	47	—	—	—	风
飞连斩空脚	Lv30、翔连脚SP19 疾空波SP10	530	340	64	0	30	20	—
飞连坠莲闪	Lv28、翔连脚SP25 树炮闪SP12	520	360	46	0	30	20	地
飞连轰冲牙	Lv15、翔连脚SP6 轰烈破SP4	400	290	40	0	30	20	—
愚连连天脚	Lv20、翔连脚SP10 牙连击SP8	440	310	42	0	30	20	—
愚连斩空脚	Lv40、牙连击SP60 疾空波SP35	560	380	48	0	24	20	—
愚连坠莲闪	Lv35、牙连击SP75 树炮闪SP45	640	400	50	0	30	65	地
愚连苍翔闪	Lv39、牙连击SP80 扇翔闪SP50	680	420	57	0	30	65	水
轰裂连牙弹	Lv25、轰烈破SP20 牙连击SP14	480	340	44	0	56	20	—
轰裂斩空脚	Lv28、轰烈破SP26 疾空波SP20	420	360	46	0	30	20	—
轰裂苍翔闪	Lv37、轰裂破SP44 扇翔闪SP32	600	400	50	16	30	20	水
绯樱轰冲牙	Lv32、轰裂破SP35 树炮闪SP26	560	380	48	0	30	20	地
空破坠莲闪	Lv45、疾空波SP75 树炮闪SP45	640	440	56	20	30	20	地
空破苍莲闪	Lv45、疾空波SP90 扇翔闪SP60	680	430	76	16	14	20	水
苍破连天脚	Lv34、翔连脚SP34 扇翔闪SP17	560	380	48	0	20	20	水
苍破坠莲闪	圣兽事件、树炮闪SP200 扇翔闪SP150	700	790	48	30	32	20	地水

ヒルダ特技

名称	修得方法	攻击	FG	HP回复	刚体	硬直	奥义RG	属性
スプラッシャ一	初期修得	460	200	30	2	85	70	水
ロックバラ一ジ	初期修得	500	230	35	3	90	70	地
サンダ一スピア	初期修得	420	170	20	1	104	70	光
アクアストリ一ム	Lv26	750	420	67	3	138	70	水
スト一ンブレイク	初期修得	980	430	77	4	160	70	地
シャイニングレイ	Lv40	1000	480	57	7	202	70	光
L・ロ一ブ	Lv33	—	500	69	—	69	—	光
L・ソ一サリ一	Lv45	—	380	62	—	0	—	光
フリ一ズランサ一	Lv20、ロックバラ一ジSP20 スプラッシャ一SP50	800	370	67	1	160	70	水
クラスタ一レイド	Lv24、ロックバラ一ジSP60 サンダ一スピアSP30	1000	400	67	4	180	70	地光
フラッシュティア	Lv28、スプラッシャ一SP40 サンダ一スピアSP70	1160	440	60	4	170	70	水光
フリジットコフィン	Lv45、スト一ンブレイクSP90 アクアストリ一ムSP140	1700	700	72	5	260	70	地水
グランドダッシャ一	Lv40、スト一ンブレイクSP100 シャイニングレイSP70	1800	650	83	7	240	70	地光
ディバインセイバ一	圣兽事件、アクアストリ一ム SP150、シャイニングレイSP200	1900	800	65	10	290	70	地光

ラジルダ

1、去宿屋二层，调查墙壁上的旗子。
2、然后去**ヒューマ**族长家，剧情后得到**ヒューマの旗**。
3、去**ガジュマ**族长家，剧情后得到**ガジュマの旗**。
4、带着两面旗子回宿屋二层。
5、关键词是"**はた**"，"**もんしょう**"也可以。
6、外出调查花，引发剧情。
7、关键词为"**はなのきせつ**"。
8、道具屋右上的民家找到卖花姑娘，对话搜集情报。

ゼレン湿原の泉

1、按希望、勇气、真实、爱的顺序选择引发剧情。
2、进入圣殿，路上会再发生剧情。
3、接触到士兵即进入战斗。

入手物品	
宝箱	オブシディアン
宝箱	ビーチグミ
宝箱	グングニル
宝箱	クワンジャル
宝箱	ライフボトル

イーフォンの圣殿

1、圣殿内敌人的弱点为光属性攻击，装备**ライトリス**，让**ヒルダ**出战使用**シャイニングレイ**战斗很轻松。
2、前进途中有多次剧情。
3、深处存盘点场景后，调查石碑引发剧情。
4、对**イーフォン**的战斗，必须派遣**ティトレイ**出战，因为它的弱点也是光属性，因此最好派**ヒルダ**出战。平时尽量不要与**イーフォン**同线，无论从正面还是背后发动攻击，都会遭到反击，同时要注意敌人向下的剑攻击。等级为41即可比较轻松地取得胜利。

入手物品	
宝箱	ライムグミ
宝箱	ファイナクロス
宝箱	オールディバイド
宝箱	ウッチャリグミ
宝箱	シンガータ

ピピスタ

1、去酋长处对话，得到**ハック**情报。
2、在村口民家找到**ハック**对话。
3、去门口有鸵鸟的民家与老人对话，出门调查可以得到贵重品。
5、在食材屋可以得到**アカトゲサボテン**，民家可以得到料理菜单。
6、回到酋长处对话选2，进圣坛选择1。
7、出门向西，将最左下和最左上的圣火台点燃，保证三个圣火台一线。



焰之塔

1、突破迷宫到达最深处，见到火之圣兽，了解了**マオ**的身世。
2、本迷宫没有BOSS战，水属性弱点敌人较多，派遣合适的人选出战。

入手物品	
宝箱	ライフボトル
宝箱	ポイズンチェック
宝箱	ラベンダー
宝箱	アップルグミ
宝箱	キュラーバ
宝箱	ブエーロステル

ピピスタ

1、去酋长处对话。

ラジルダ

1、先去道具屋前，之后再去**ガジュマ**族长家。
2、在城市入口处与**イゴル**对话。

イーフォンの圣殿

1、进入圣殿剧情。
2、一直到圣殿最下层，强制战斗胜利后救出**ハック**。

ラジルダ

1、广场剧情后，在宿屋前与**サレ**对话。
2、调整休息后，准备前往**キョグエン**。

ポクナン大桥

1、与交接班士兵对话，得到通行证。

キョグエン

1、与装饰品屋旁老人对话，得到幻之庭的消息。
2、在宿屋找到冒险家**フランツ**。
3、对话后找到**ワン・ギン**，然后回宿屋再找他。
4、剧情后招呼客人。入口附近、宿屋前、道具屋前均有客人。
5、带回三位客人后剧情。
6、宿屋调查得到料理菜单，招呼客人时不能让**ユージーン**加入队伍。

キョグエン近郊小屋

1、向小屋前进途中与盗贼团战斗。
2、胜利后进入小屋救人，然后返回**キョグエン**。

キョグエン

1、**ワン・ギン**处剧情，然后去宿屋前找人对话，最后去道具屋找冒险家对话。

ノルゼン

1、去城市深处的民家，与一男性对话得到情报。
2、在民家中可以得到料理菜单。

ネレグの塔

1、途中剧情要战斗三次，都是杂兵战，没有什么难度。
2、顶层剧情后与漆黑之翼战斗，先消灭使用术攻击的**ユシア**为上。

料理菜单一览

料理	必需食材	效果	菜单获得场所
クリームスープ	ミルク、ニンジン、ジャガイモ	HP回复15%、RG+6	初期修得
ハンバーガー	ブレッド、ビーフ、レタス	HP回复15% RG+3、FG1全满	アルヴァン山脉の小屋
サンドイッチ	ブレッド、レタス、タマゴ	HP回复20%、RG-3	ミナール食堂
フルーツポンチ	イチゴ、バナナ、キウイ	HP回复20% 一分钟热毒防御	ペトナジャンカ入口の民家
唐扬げ	レモン、チキン、イカ	HP回复20%、RG+4	バルカ周围的食材调达设施
リゾット	ライス、チーズ、ミルク	HP回复25%、RG+7	サニイタウン食材屋的锅
カレーライス	ライス、ジャガイモ、ニンジン、ポーク	HP回复30%、RG+10	アニカマル民家
オムライス	タマゴ、ライス、タマネギ、チキン	HP回复30%、RG+10	バビログラード民家
野菜サラダ	キュウリ、レタス、ダイコン、ニンジン	HP回复30%、RG-3	ピピスタ周围的食材调达设施
カルボナーラ	パスタ、チーズ、タマゴ、バター	HP回复35%、RG+4、一分钟麻痹防御	バルカ酒场
ハンバーグ	ビーフ、ジャガイモ、タマネギ、ニンジン	HP回复35%、RG+3、一分钟钝足防御	ミナール酒场
ミートローフ	ビーフ、タマネギ、タマゴ、ミルク	HP回复40%	ラジルダ宿屋休息
ミートソース	パスタ、ビーフ、タマネギ、トマト、ニンジン	HP回复45%、RG+4	ピピスタ民家
海鲜グラタン	エビ、イカ、タマネギ、チーズ、ミルク	HP回复45%、RG+8	ノルゼン周围的食材调达设施
フルーツチーズ	チーズ、バナナ、イチゴ、キウイ、リンゴ	HP回复50%、RG-10、FG3全满	キョグエン宿屋
ボルシチ	ビーフ、ジャガイモ、タマネギ、ニンジン、トマト	HP回复50%、RG+9、一分钟冻结防御	ノルゼン民家
ポテトサラダ	ジャガイモ、キュウリ、ニンジン、レタス、タマネギ	HP回复60%、RG-5	ベルサス食材屋购物
パエリア	ライス、タマネギ、イカ、エビ、チキン	HP回复65%、RG+8、一分钟恐慌防御	モクラド村民家
舟盛り	マグロ、タイ、イカ、シャケ、タコ、エビ	HP回复70%、战斗开始30秒后FG+200	バルカ港鱼屋
グラスパ	パスタ、ビーフ、チーズ、マト、ニンジン、ミルク	HP回复70%、RG+5、所受伤害减少10%	登山洞与トフランツ对话
マーボーカレー	とうふ、ライス、ダマネギ、ニンジン、ジャガイモ、ポーク	HP回复75%、给予敌人伤害增加10%	食材调达设施（マジッポット满级后）
みそおでん	ミソ、とうふ、タマゴ、ダイコン、シャケ、タコ	HP回复75%、RG+10、战斗开始30秒后HP+30%	キョグエン的物知りじいさん对话，50000购买
ゴージャスサラダ	キュウリ、レタス、トマト、タイ、エビ、ポーク	HP回复75%、RG5	全员完成小游戏
スペシャルピザ	ブレッド、チーズ、トマト、レタス、エビ、イカ	HP回复85%、RG70	将カレーズ的おじいさん带到外面

入手物品	
宝箱	ヒュペリオン
宝箱	サニーレイン
宝箱	ウィークチェック
宝箱	アワーグラス
宝箱	メンタルトパーズ
宝箱	アースパウダー

ノルゼン

1、去港口遭遇ミーシャ，对话后返回宿屋与キュリア对话。
2、在各个民家可以为伤者治疗。
3、得到フリーシップ后可自由使用船。

ウォンティガの圣殿

1、从I—XII顺时针、逆时针各走一圈。
2、将红色对着箭头，跳过去。其他颜色也可跳过，获得各种物品。
3、有风时可以跳到高台上，没风时只能跳到平级台。
4、下雨使全部的火熄灭。
5、见到圣兽后不需要战斗。

入手物品	
宝箱	ゲイルパウダー
宝箱	カモミール
宝箱	アーキュイバス
宝箱	アンナール
宝箱	アップルグミ

ノルゼン

1、乘船前往ベルサス。

ベルサス港

1、下船直接到达ベルサス。

ベルサス

1、去スージーの屋引发剧情。
2、去西面的ガジュマ集落，并与外面的ガジュマ对话。
3、剧情之后，前往宿屋休息，与クレア对话。
4、去スカラベ家剧情后，返回宿屋。
5、休息后外出，剧情发生。
6、在食材屋购物时，可以得到料理菜单。
7、バビログラード剧情后，前往圣殿。



シャオルーンの圣殿

1、存盘点的水柱可以用ヴェイグ的冰冻住。
2、BOSS战：シャオルーン，注意它的全体攻击，准备好充足的回复药品。47级即可战胜对手。
3、路上的水泡让ヴェイグ冰冻，否则接触会损失体力。
4、迷宫中敌人的弱点为火属性，推荐派遣マオ出战。
5、此后可以自由驾驶シャオルーン。

入手物品	
宝箱	ライフボトル
宝箱	バイタルバーナ
宝箱	アクアパウダー
宝箱	エクスヴェルン
宝箱	フィートトパーズ
宝箱	グレープグミ
宝箱	斩炼石

ノルゼン

1、找到冒险家フランツ，输入カード或タロット得到下一目的地情报。

モクラド村

1、位于山脚下，需要仔细寻找。
2、在正前方村民家，可以得到ナイラ的线索。
3、在隔壁民家剧情后离开前往宿屋。
4、BOSS战：トーマ。敌人只有一个，两面夹击可轻松取胜。
5、民家可以获得料理菜单。

ギリオーヌの圣殿

1、释放ヒルダ的雷球解谜，根据按键时间长短决定发射距离。
2、最深处与另外一个ヒルダ战斗，阻止敌人释放术攻击是取胜的关键。

入手物品	
宝箱	ウッチャリグミ
宝箱	パラライチェック
宝箱	パウルスタング
宝箱	回炼石
宝箱	マインドエメラルド
宝箱	エリクシール
宝箱	ヴィスコンティ

ノルゼン

1、港口与冒险家フランツ对话，之后乘船前往ベルサス。

ベルサス

1、去マウロ家，对话后得到藏宝图。
2、按地图标记处调查，得到宝箱。需要打一场杂兵战。
3、返回，去マウロ家，剧情后得到古代地图。
4、发现现在的水上都市サニイタウン在古代并不存在。

サニイタウン

1、广场上发现传送点，调查后可传送到地之圣殿。
2、剧情后离开。

アニカマル

1、深处民家中与ガジュマ对话。

オアシス

1、去以前リフガロ呆的地方。
2、救出被怪物袭击的ヒューマ。

アニカマル

1、进入城市剧情，击败全部的怪物。
2、去商店得到药后，回到广场剧情，得到称号。

ピピスタ

1、与酋长对话剧情后，到民家对话。

圣火台

1、去地面图画头部的圣火台。

ピピスタ

1、返回后剧情，然后去制铁工厂。
2、拉起三个控制杆，剧情后得到称号。

バビログラート港

1、找リフト对话。

登山洞

1、从下向上攀登，在以前与ドバル战斗的地方，需要使用ユージーン特技来破坏岩石。
2、完成后，前往バビログラート。

バビログラート

1、去リフト管理人处，去宿屋后前往港口。
2、返回广场。
3、BOSS战：暴走ヴェイグ，HP低但攻击力很高，抓紧时间尽快结束战斗。

エトレー桥

1、剧情后强制战斗，但强制失败。

ミナール

1、テイトレイ剧情。
2、战斗中适当连打圆圈键取得胜利。

ラジルダ上空

1、シャオルーン飞到ラジルダ附近，发生剧情。

サニイタウン

1、广场中传送点传送。

兽王山

1、与四星战斗，先以低体力的ワルトウ或サレ为攻击目标，击败此二人后，消灭ミリッツア，最后再去消灭トーマ。トーマ的攻击比较强，只剩他一人时可以夹击取胜。
2、用ユージーン特技，将四个会动的石头定位。
3、找不到路的地方使用アニー的降雨找到痕迹。如果走到空中，连打圆圈键即可返回安全地方，如果下雨的次数过多，则会被怪物袭击。
4、マオ把左边的三个石板踩下，然后射左边红色。
5、ヒルダ利用风扇击碎全部小球。
6、ヴェイグ在蛇出洞时将其冰封，在它回洞时将洞穴封住，把四个洞穴全部封住即可。
7、BOSS战：主人公单挑ミルハウスト，因为不能使用物品，所以会陷入苦战，体力低时更要注意防御。
8、最上层附近挑战ジルバ，它的术攻击强悍，多使用换线移动，52级左右必能战胜对手。

入手物品	
宝箱	ゲルプリキッド
宝箱	リキュールボトル
宝箱	ライムグミ
宝箱	パナシーアボトル
宝箱	ライフボトル
宝箱	グレープグミ
宝箱	セージ
宝箱	ロートリキッド
宝箱	ヴィオレットリキッド
宝箱	オールディバイト
宝箱	术炼石
宝箱	ライフボトル
宝箱	フォルスエメラルド
宝箱	アンカス
宝箱	エリクシール
宝箱	マクシミリアン
宝箱	マッスエメラルド

ユリスの领域

1、迷宫长且敌人颇强,进入前做好准备。
2、此时可以去バルカ购买新装备。
3、使用ユージーン破坏石碑，注意石碑的颜色，颜色错误则会进入战斗，并且会受到强制伤害。
4、充分利用迷宫中的HP回复装置。
5、ヴェイグ将火焰冰冻，形成可以跳跃的道路。
6、通过熔岩地带，分别击败敌人，到达虚无街。
7、在这里可以购物，存盘。
8、将之前得到的两个宝珠镶嵌在孔中，打开最后的大门。
9、BOSS战：ユリス实体，平时攻击她和杂兵即可回复不少体力，不过已经是最后一战，完全没必要再勤俭持家，有什么好物品放心使用。主人公等级60左右即可取胜。

入手物品	
宝箱	リカバーエメラルド
宝箱	エリクシール
宝箱	ライフボトル
宝箱	バーストボトル
宝箱	セボリー
宝箱	ラベンダー
宝箱	ホーリィボトル
宝箱	ピヨハンエメラルド
宝箱	エンダール
宝箱	オールディバイト
宝箱	ミスティエメラルド
宝箱	ロンギヌス
宝箱	サフラン
宝箱	ライムグミ
宝箱	斩炼石
宝箱	プロテクトエメラルド
宝箱	エリクシール
宝箱	セイクレッド
宝箱	アップルグミ
宝箱	アラキラース
宝箱	カモミール
宝箱	アワーグラス
宝箱	ビグラートン
宝箱	ライフボトル
宝箱	セボリー
宝箱	ペイルドラグ
宝箱	ライフエメラルド
宝箱	ブレイクサファイア
宝箱	醒炼石

尽管本作在发售之前并没有做大规模的宣传，而制作人坂垣伴信最近两年的表现和风评也似乎让人感到不是很值得信任。不过游戏的最终素质证明了这的确是NDS上不可多得的优秀动作游戏，坚持NDS的玩法以及全程触摸笔控制的设定实际操作感也颇为不错。关于忍术的设定还算中规中矩，流程方面偏短可能是本作唯一的遗憾了。

□文/北斗

壹 龙剑传说

据说遥远的太古是龙神与人族共存的时代。

一条邪恶的巨龙在瞬间将世界陷入黑暗。

被黑龙所封印的龙神，将自己的牙齿交给人类，寄托了最后的希望。

人类用龙神的牙齿打造了一把利剑名曰龙剑

得到了龙剑的人类，终于将邪恶的黑龙打倒。

时光流逝，龙神死去。

但是寄宿在龙剑中的龙神之魂，在人类手中代代相传，直到今日。

贰 黑龙丸事件

黑龙，曾经将世界陷入无尽的黑暗。

有人用黑龙骨打造了魔刀黑龙丸，黑龙的邪恶之魂就寄宿其内，

在龙之一族的努力下，黑龙之魂与黑龙丸强大的魔力被封印住了

但是，谋求黑龙丸强大魔力的邪恶之人将其夺去

世界再次被黑暗所包围

龙之一族的末裔，年轻忍者隼龙，手握族人相传的龙剑，独自面对邪恶之人。

在激战之后，邪恶被粉碎了。

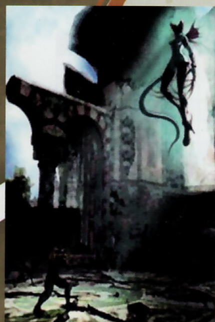
这就是半年前的黑龙丸事件。

叁 游戏的基本操作

本作的操作方式与其他NDS游戏最大的不同就是，玩家需要将NDS竖起来玩，也就是说原来的上屏变成左屏，下屏变成右屏，不过真正需要注意的只有右屏。

具体的战斗操作方面，在敌人身上横着或是斜下方向的划一下，隼龙就会对其进行斩击；在敌人身上点一下，隼龙就会对其进行远距离攻击。在屏幕上竖直向上划一下，隼龙就会跳起，在无附着物的情况下最多可以进行二段跳，在有附着物的情况下（例如竖井）则可以利用反弹不停地向上跳。在跳起状态下，向下竖直地划一下，隼龙就会对地面进行重斩；在跳起状态下斜下或是横着划，就会发动飞燕。在地面上用笔划个弧形就会发动回旋斩，不过此招实用性不大。输入特定的指令就可以发动秘传招式。

肆 通关后的隐藏要素



本作最开始可以选择的难度只有忍びの道关一次后追加新的难度悟りの道，“悟りの道”模式中开篇两章红叶不被隼龙打败以及打败火龙后追加新模式“くノ一への道”模式，将悟りの道通关一次后追加最终的难度超忍びの道。

将最开始的忍びの道打穿后就可以在プライズ模式中观看之前收集到的各种秘密木札了。

在“Wi-Fiランキング”模式中可以选择将自己的通关记录上传到官方网站上进行排名，每种难度下的通关记录都可以单独进行积分排名。

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

ニンジャガイデン ドラゴンソード

NDS	本刊译名：忍者外传·龙剑			CERO B
	TECMO	5140日元	2008.3.20	
动作	卡带	日版	1人	1Gb

隼龙一族与黑龙之间宿命的对决

伍 木扎收集



木札收集任务是本关的一个隐藏要素，在村子或是迷宫中的特定场景中，会听到奇怪的叫声，此时对着麦克风吹气就会有蓝色的敌人シースウロー现形，将其击落后就会得到有着不同编号的木札，在主菜单的**プライズ**选项中可以查看这些获得的木札，里面可以看到许多有意思的东东。还有，不同难度下获得的木札也是不同的，想要收集齐全部木札，就要花费一番工夫了。

陆 忍术的使用

在游戏过程中，可以通过剧情获得以及在老爷爷那里学会的忍术一共有七种，按START键调出菜单后可以随时进行切换，想要发动的话也只需点击血槽左侧的图标，之后在隼龙念完九字真眼前将屏幕上的图案填满即可。忍术只能发动一次就会将忍术槽消耗完毕，只有通过杀死敌人后得到的红魂或是在存档点处自动恢复才能再次补满。本作忍术最为强大的地方就在于发动忍术的时候隼龙处于无敌状态！忍术通常情况下是作为杀敌性的攻击手段而使用，不过有的时候也需要用到它们来解开谜题和机关。以下是各忍术的具体作用

柒 忍术解说

名称	特性说明
火焰龙之术	平常是召唤出大型火球再用触笔控制其四处移动进行攻击，也可烧坏拦路的蜘蛛网
稻妻之术	平常是先后施放六道黄色闪电攻击敌人，根据触笔的点击来决定攻击对象，也可以击碎拦路的大石头
旋风之术	平常是召唤旋风再用触笔控制其进行移动攻击，也可转动风车打开某些机关
冰刃杀之术	平常是召唤六道冰柱攻击敌人，根据触笔的点击来决定攻击对象，也可以熄灭拦路的火墙
鬼火之术	在隼龙周围形成一个鬼火的护身气罩，类似与带攻击属性的保护圈
灵命之术	一次性全部恢复隼龙全部体力，此术在后期尤为实用
暗黑弹之术	平常是先后召唤五道暗黑弹攻击敌人，根据触笔的点击来决定攻击对象，也可以点燃特殊的祭坛

攻略流程

Chapter 1 忍びの森

本章的主角为红叶，这也是游戏中唯一可以使用红叶的章节，与隼龙相比，红叶的灵活性要相对高一些，但攻击力上则有较明显的不足。游戏刚开始时是红叶与隼龙两人在瀑布下的战斗练习，此战就是让玩家熟悉基本操作用的（不过并没有操作提示），隼龙你根本砍他不着，等时间到了就会自动发生剧情。

之后正式开始游戏，上屏左下角会在特定时候出现操作提示，玩家可以根据此点熟悉一些基本操作。走过第一个场景后就会进入强制战斗，本作中的对杂兵战基本分为两大类：一种是普通的战斗，这种情况下，玩家可以选择将该场景中的敌人全灭后再继续前进，也可以直接躲过这些敌人的攻击前进；另外一种是强制战斗，这种情况下两端的路口会被结界堵死，玩家必须将场景中所有的敌人全灭掉之后，结界才会解开，继续前进。

将这些敌人干掉之后，继续往前走会遇到站在高处射箭的敌人，对付这些用剑够不着的敌人就需要用手里剑进行远距离攻击。而青色的龙头标记处，靠近后会自动恢复所有的体力和忍术并自动存档，是非常好用的回复点。在树林的尽头前一个场景往上走进入山洞，山洞中的长通道内遇到的弓箭手就可以直接近身用斩击将其做掉了。到地图中部时会出现岔路，左下角的是死路，左上角的是正路。出山洞后没多远就会发生对红龙的BOSS战，此战属于剧情战，必败，之后红叶被敌人抓走。

Chapter 2 隼の里

本章开始主角切换为隼龙，其速度虽然相较于红叶稍弱，但是其超高的攻击力以及仍然称得上是迅捷的身法绝对是最强的忍者。从第一个场景右下角的井中是可以跳下去到第一关的山洞中，不过由于剧情的原因，现在并无法通行，还是先打退进攻村子的地蜘蛛吧。

在一个岔路口处会发现通往上方的路被蜘蛛网拦住无法前进，先往左走，在巫女吴叶的墓碑前会看到老爷爷正遭到敌人的攻击，上前将敌人消灭掉之后，老爷爷教会隼龙火焰龙之术并得到御婆からの秘书。回到岔路口前，发动火焰龙之术将拦路的蜘蛛网全都烧掉，继续前进，在一间大房中会有大批敌人出现的强制战斗，将其全灭后继续前进。接下来的场景需要一边向上走一边躲避从前面不断滚下来的石头，虽然这些石头看上去声势惊人，不过实际上它们的滚动轨迹非常明显，看清楚后可以非常从容地避过。最后来到了第一关中遭遇红龙的地方，发生BOSS战。

BOSS战：VS红龙

这个BOSS的行动方式与第一关中相同，不过与之前相比，其明显要弱了许多——或者准确来说，实际上是因为这次我们的主角隼龙实力比红叶要高出太多。红龙的攻击基本就是待在原地利用翅膀和尾巴做扑击，推荐近身缠斗，利用跳跃和回避可以轻松躲开其缓慢的攻击，由于隼龙攻击力非常高，所以可以轻易将红龙做掉。

Chapter 3 僧院の幻影

干掉初期的敌人后，进入山洞，用火焰龙之术烧掉拦路的蜘蛛网就可以通过山洞回到忍之里。还记得村子中左下角有一块大石头拦住去路吗？我们需要先到村子的桥上找到正躺在上面睡觉的老爷爷，此时直接用触笔点击他只能听到呼声，无法叫醒他，需要玩家对着NDS的麦克风吹气才能将其叫醒。之后得到新的忍术稻妻之书学会稻妻斩，现在去左下角就能打碎那个挡路的大石头了。注意，在老爷爷这里还可以升级龙剑、提高体力上限和学会新的忍法。

进入僧院后会出现新的眼球状敌人，这种敌人平常都飘浮在空中，需要跳起来才能砍中它，还有，必须等其睁开眼睛的时候攻击才有效，它会经常放火球下来，比较烦人，建议优先解决这种敌人。上方礼拜堂的大铁门目前是关着的，只得先从右侧绕过去，途中会不断出现敌人，上到二楼后往左走，到尽头的墙上会看到有三个不断变换颜色的圆盘机关。等机关变成蓝色的时候用手里剑射击将其定住，必须将三个机关都打成蓝色才行，一旦有一个被打成红色，就会出现大量敌人，只有将敌人全灭后才能重新尝试。搞定此处的机关后，礼拜堂的大门终于开启。

返回礼拜堂的途中与遇到新的敌人，这种敌人呈灰色，个头大，会使用冲刺攻击，一旦被其撞倒，就会给扑在地上撕咬一通，受创较重。进入礼拜堂的大厅之后，会出现大批敌人，将它们全灭后就是对独眼怪兽的BOSS战了。

BOSS战：VS独眼怪兽

独眼怪兽的攻击方式主要有：用胳膊抡、重重砸击地面后会从天上连续掉落四个石头，喷射冰晶。建议对付它的时候先用绕圈的方法绕到其身后再重砍之，其胳膊的抡击还是很好躲避的，砸地攻击的前兆也比较明显，保持持续跑动即可都躲过，最好不要站在其身前攻击，否则喷冰时

是比较难以迅速做出躲避动作的。胜利后得到绿色に辉く石，进入传送点过关。

Chapter 4 庄严なる神殿

本关开始时，会发现隼龙在一个类似于异空间的地方，这里看上去有许多尚处于封印之中的传送装置，在存档点附近的传送门会自动开启，通过这个传送门可以回到忍之里。出来后与那个总是在看书的小孩对话后就可以开始木札收集任务了。与老爷爷对话后得知了魔石的秘密，他会帮你把打败各个BOSS后得到的被封印的黑龙石解开，这些解开封印的黑龙石就是开启异空间中被封印传送装置的关键。

回到异空间，在黑龙石的刺激下，左下角的传送门开启。进入传送门后来到某神殿中，神殿的通道中有许多机关，而且新出现了两种敌人，一种是带翅膀飞在空中，另外一种外形类似大个蜈蚣，趴在地上。相较而言，后者比较麻烦，因为其攻击方式就是笔直冲过来往你身上扑，而且数量众多，一旦被一个上身，转眼就会给一大堆蜈蚣扑倒在地，所以在战斗的时候最好注意走位，不要陷入重重包围之中。

在通道尽头的村当前发生强制战斗，回头走一点，左边的蜘蛛网用火焰龙之术可以烧掉打开通路。接下来的一个场景有三条通路，正上方的通路是一个存档点，此处的大门暂时关闭无法通行。左右两侧的通路走哪一个都行，以先走左边为例，最后从竖井跳上去后，来到左侧的尽头，会发现此处无法通行，需要用火焰龙之术点燃对面熄灭的灯台。然后往右走，在有机关的通道中间有存档点，可以在此补充刚消耗掉的忍术。接着来到右侧的尽头，同样用火焰龙之术点燃对面熄灭的灯台，此时下方存档点旁边的大门开启。进入后是对一只长有锋利刀翼的怪兽的BOSS战。

BOSS战：VS刀翼怪兽

这个BOSS的攻击方式主要有三种：第一种是先纵向后横向的激光扫射，这种激光扫射最大的伤害点在于其爆发的火墙，不过此招很好躲，当BOSS抬头眼睛开始发亮时就是前兆，此时用稍带弧形的跑动就能躲开；第二种是用两翼扇动出现飓风，此招属于范围攻击，不过也仅限于其身旁，可以通过翻滚来躲避；第三种是放冰，此招是二连发，其身旁附近的空中会出现碎冰，还是翻滚躲避，不过需要注意其前兆进行提前操作。对付这个BOSS，建议趁其放激光时猛砍其后肢，等砍到一定程度后就会倒下，此时再绕到前面猛砍头部就能造成重创，反复三次就能搞定，胜利后得到被封印的黑龙石。

Chapter 5 传说の魔神

本关开始有一个小插曲，村子里的小女孩“樱”被地蜘蛛绑架，需要先将其救出来。往下走通过山洞可以回到森林中，注意此时如果往山洞左上角出去的话会遇到村子里的小孩桑吉，他会告诉你这条路不对。到森林后向上走，在这里遇到被地蜘蛛挟持的人质樱，关键时刻桑吉在暗处一箭射到绑匪甲，救出樱，我们要做的，就是把这帮敌人全部清理掉。注意这场强制战斗最后会出现三个会瞬间移动的敌人，其会在场中到处瞬移，而且会召唤光柱从地下出现攻击隼龙。战斗的时候需要时刻注意脚下，一旦出现绿色的法阵需要马上闪开，花些工夫后就可以将敌人全灭掉。

回到村子里，与老爷爷对话可以将黑龙石解封得到强者的黑龙石。进入异世界新开启的传送门，这里会出现两种新的敌人，它们都是大个的亡灵：一种手持巨型战俘，行动缓慢，但是攻击力惊人；另外一种是弓箭手。由于这两种敌人往往搭配出现，而且皮糙肉厚，所以战斗的时候还是要留点神的，否则一旦被扑倒，受到的伤害是很惊人的。同时还会出现能发射激光的机关，需要利用其发射间隙冲过去。

前面的岔路口，左边的门关着，先往上走，有一条狭长的路，两旁站着弓箭手，不要理它们，迅速跑过去，在尽头将机关全都打成蓝色后，岔路口左边的门开启，干掉出现的敌人之后沿路前进。从存档点旁跳下去，下一个存档点处，往上的门是关着的。先往左走，同样通过蓝色的小路，这里也有两个会放火球的眼球怪干扰，同样不必理会，迅速通过后在尽头打开蓝色机关，之后是强制战斗，一共有三大批，其中第二批的敌人组合是亡灵弓箭手和亡灵斧头兵，建议将忍术用来对付这批敌人。蓝色的小路如果掉下去需要将下面的敌人全灭后才能开启通路。之后再回到存档点处，从上方刚开启的路前进，拦路的大石头需要用稻妻之术砸碎，在有木桥的场景，两边会有亡灵弓箭手，桥上也有敌人骚扰，可以选择将其全灭，也可以直接跑过去，之后过关。

Chapter 6 宿敌

本关一开始可以从老爷爷处得到深眼的黑龙石，进入异世界新开启的传送门。注意本关的谜题可以用从老爷爷处购买的龙卷之术解开，也可以直接用嘴对着麦克风吹气。第一个存档点往右走到尽头，会发现灯台里燃烧着的是蓝色火焰，根据墙壁上的提示，发动忍术龙卷之术将蓝色火焰吹熄。　之后回到存档点处往左走，到尽头会将此处出现的灰色大个敌人全灭掉之后向上的大门开启。在里面用龙卷之术吹熄蓝色的火焰后第一存档点处向上的门打开。进入后一路杀敌到第二个存档点，往右走会遭遇不少敌人，全灭后继续往右走到尽头用龙卷之术吹动风车机关就能开启第二存档点上方的门。注意这道门的开启是有时间限制的，必须在时限之内通过该门，否则时间一到门就会自动关闭，所以返回途中的敌人不必理会，之后就是BOSS战了。

BOSS战：VS亡灵武士

这个亡灵武士多古（ドーグ）曾经残酷的杀死过众多忍之里的居民，没想到死了也还要继续作恶。不过这个BOSS实在是弱得可以，其攻击方式就是用刀做出的各种斩击，非常好躲。不过如果想从正面砍它的话就会被其用双刀防御住，正确的打法是站在其身前引诱其出刀攻击，然后迅速利用翻滚绕到其背后，此时其破绽大露，用刀砍就能给予重创，反复几次即可轻松获胜，并得到被封印的黑龙石。

Chapter 7 炎之洞窟

从老爷爷处得到怨灵的黑龙石，通过异世界新开启的传送门来到炎之洞窟。第一个场景看似无路可走，需要从右上角才能通过。接下来的一长段路，沿途不但有大量蝙蝠干扰，途中不少地方还会定期喷出岩浆，一边小心躲避一边前进后来到第一个存档点处。顺路往左走，一边杀敌一边前进到尽头是第二个存档点。

接下来需要将尽头的5个开关全部打成蓝色，再往回走到第一个存档点处，这里向上的门打开了，进入后有一场固定战斗。之后往右上走，沿途有不少喷射岩浆的机关需要躲避，接下来在一个有两个岩浆喷射机关的固定场景中有强制战斗。此战需要顾虑的就是那两个岩浆喷射机关了，好在其喷射有先后顺序，注意此点即可利用间隙获得较大的战斗空间。一番激战后终于来到第三个存档点，长梯处的飞行敌人虽然众多，但完全不足为虑，一刀一个。

接下来是连续通过数个竖井与平台，注意第一个竖井的两个喷射装置不会启动，可以大胆往上跳；第二个竖井是下面那个会二连喷，上面的不会启动；第三个竖井是上面的会三连喷，下面的不会启动；第四个竖井需要等两个喷射装置按照上下上的顺序喷完后马上连续往上跳。各平台上都是敌人，可以选择战斗也可以选择回避。到第四存档点后，再往上走就是BOSS战了。

BOSS战：VS火龙

在这场战斗中我们的立足点就是一个半圆的弧形平台，火龙的攻击方式有三种：第一种是二连发的火球喷射，这个只要持续跑动即可躲开；第二种是近距离的情况下用头甩下来砸你，注意一旦被此招命中就会给其吞进嘴里嚼上半天，杀伤力较高；第三种是持续的火焰喷射，这个只需离其一定距离，然后反向跑动即可。一定伤害后其脑袋就会倒在平台上，趁机上去猛砍可以重创，胜利后得到封印的黑龙石。

Chapter 8 冰之洞窟

得到炎之黑龙石，通过异世界新开启的传送门来到冰之洞窟。长廊尽头有一场强制战斗，这关开始会出现新的眼球敌人，这种敌人和之前放火球的敌人外形比较类似，不过圆形身体外侧有尖刺，主要攻击方式是从空中俯冲下来撞击。第一个存档点往右走有一场固定战斗，将尽头的冰柱打碎后会得到冰刃杀之术。从这里开始，天上就会不断的有冰柱砸下来，需要根据地上出现的阴影提前躲避。

回到第一个存档点往上走，碰到火焰墙封锁去路，使用刚学会的冰刃杀之术熄灭掉火焰墙。之后沿着小路一直向上走，这条小路比较狭长，而且沿路不断有冰柱和敌人骚扰，建议不要久留。最后有一场强制战斗，敌人数量众多，全灭后来到第二个存档点。从右边跳下去就是BOSS战了。

BOSS战：VS冰龙

此战舞台是在一大片湖水中间的小型圆形平台上，冰龙的主要攻击方式有：一颗或是三颗的连续冰弹喷射，弧形跑动可以轻松躲过；近距离的情况下会有冰之吐息或是嗜咬；四个冰柱连续从天上掉下来，也是持续跑动即可躲开。本战不建议采取近身作战，因为其近距离攻击前兆不明显难以躲避，而且很难砍中。可以拉开距离用弓箭射它，当其钻进湖里后，我们可以通过镜头的转换提前推测到其出现位置，然后据此提前跑位和瞄准射击。受到一定创伤后冰龙的头会垂下来，趁机给其重创，胜利后得到被封印的黑龙石。

Chapter 9 决战之岛

本关一开始会得到冰之黑龙石以及有爆炸效果的弓箭。通过异世界新开启的传送门，第一个大的场景是树海，这里一共分三个小的场景，都是顺着狭长的小路一直往前跑即可。其中第一个小场景有杂兵和躲在树林中的弓箭手，注意后者不会现身，所以我们无法攻击到其本身，快速通过即可；第二个场景有滚石；第三个场景是滚石和弓箭手的机关组合，通过树海后就来到了决战之岛。

离开第一个存档点，上面的蜘蛛网用火焰龙之术烧掉，之后沿着沙滩一直往左走，这里开始会出现新的飞鱼状敌人，这种敌人可以飞行，其特点在于速度快数量多，和以前的蜈蚣有些类似，一旦被缠上转眼就会遭到围攻。在沙滩场景的尽头有一场固定战斗，胜出后来到第二个存档点，这里也有一场规模很小的固定战斗。

接下来是被魔化后的老巫婆召唤出来大量敌人的固定战斗，胜出后沿楼梯往上走时最好先清理掉碍事的飞鱼，之后再一边躲避激光一边通过。到达第三个存档点后，往上走的小路会看到巫婆设置的红叶幻影，不过这场小战斗可以轻松搞定。接着再往右走会有一场敌人数量众多的固定战斗，忍术用在这里可以节省许多时间和精力。再通过两个楼梯后来到第四个存档点，向上走烧掉蜘蛛网就是BOSS战了。

BOSS战：VS老巫婆

果然坏人都是没有好下场的，这个阴险的老巫婆最终也不过是太鬼卿的弃卒而已。其主要攻击方式只有两种：一种是连续放出三只乌鸦，这招的前兆很明显，因为她会在放乌鸦前先"OHOHO"的奸笑；另外一种就是突然猛扑过来，这个最好用滚动进行躲避。建议平常拉开距离用爆炎矢射她，当其扑过来时迅速躲开，由于此时其有一小会硬直，就可以迅速绕到其后面猛砍。

Chapter 10 地狱之果て

本关一开始学会新的忍术暗黑弹之术，进上方出现的传送点来到新的地方。第一个存档点往上走的固定战斗敌人数量虽然众多却很好对付，接下来的机关需要发动龙卷之术一次性将四个风车全部吹动才能开启大门，注意此场景右下角的风车比较隐蔽，建议发动龙卷之术后让其沿着右下角的墙壁沿路往上到左上角即可一次性吹动四个风车。

在竖井处小心地上的针刺是会突然向上刺的，需要快速向上跳。来到第二个存档点，这里的机关需要根据墙壁上的提示，先用旋风之术将三个灯台里的蓝色火焰一次性全部吹灭，之后补充完忍术后再发动火焰龙之术一口气点燃三个灯台。成功后进入固定战斗，本战的最后会出现使大剑的敌人，它们HP很厚。第三个存档点往上走需要将六个机关全打成蓝色，建议换成手里剑看准了一个个的打，否则一旦失败的话得先后干掉四个大剑兵，比较费事。搞定后下方左侧的大门打开，来到第四个存档点。接下来往左走，场景上方的祭坛需要发动暗黑弹之术才能开启，接着就是一场固定战斗，再然后就是对BOSS的战斗。这里的一连串战斗都是连续的强制战，如果全灭小兵后能得到补充忍术的红魂是最好的了，不然运气不好的话就不要指望在BOSS战中使用忍术了。



BOSS战：VS蝎怪

这个BOSS貌似有很多只爪子，基本攻击方式有三种：爬在地上冲刺过来，这招的使用频率最高，不要被其撞倒了，因为其跑动速度比你快，所以不建议跑动躲避，最好从正面跳起用飞燕到其身后；第二种就是一通乱砍，这个好很多，而且也是攻击的良机；第三种是近距离的咆哮，属于范围攻击。此战难度并不大，只要前期的强制杂兵战时没有损耗太多即可，胜利后得到被封印的黑龙石。

Chapter 11 魔界门

得到蛇怨的黑龙石，来到异世界后身上的七个黑龙石产生共鸣开启了最后的传送门，来到魔界。第二个场景是先后对红色杂兵以及大剑兵的强制战斗，第四个场景有第一个存档点。出去后发生剧情，本关的BOSS太古代鬼重卿伊修克罗斯会出来说几句废话。从竖井往上跳时，上面有许多飞鱼，最好将它们全灭后再跳。

经过第二个存档点，上面有一场强制战斗，最后会有一个体型巨大使用大棒的敌人，其HP超多，忍术一定要留在此时往其身上招呼。在第三个存档点前发生剧情，再向上走发生BOSS战。

BOSS战：VS太古代鬼重卿 伊修克罗斯

此战刚开始的时候由于剧情的缘故，隼龙身上的七个黑龙石都被伊修克罗斯夺走，绕在其身旁形成护罩，我们的攻击无法造成任何伤害，坚持一段时间后发生剧情，吴叶的灵魂与被俘的红叶会产生共鸣，将龙之勾玉给了隼龙，使得龙剑的封印被完全解开！

接下来重新开始BOSS战，其攻击方式主要有三种：远距离的魔法集束攻击、近距离的鞭子攻击、以及1-4次不等的连续飞踹。如果要拉开距离和其打消耗战的话会非常费事，这里建议一种非常高效的打法：就是战斗开始后迅速冲到其身前，然后利用翻滚回避功能不停缠绕在其身边，但是不要贸然出手，这样它根本打不倒你。然后她就有一定几率发动魔法集束攻击，这招比较费时而且不可能打中我们，但此时就可以结束翻滚，迅速靠近身前猛砍，解封后的龙剑威力是极大的，每次砍6下左右为宜，接着继续翻滚……如此就可以极快将BOSS做掉。

Chapter 12 深魔界

进入魔界大门会发现老爷爷也到了这里（真是生猛……），唤醒他后可以买东西，这里有第一个存档点。本关的场景非常简单，就是几个大的圆盘形场景，中间有两段狭长的小路相连。第一个圆盘处没有战斗，在第一个和第二个圆盘之间的小路上有飞鱼，第二个圆盘的强制战斗，敌人是红色的杂兵和飞在天上的石像鬼。石像鬼平常都是在天上飞，其主要攻击方式为向下发射火球和冲刺下来撞击，我方跳起攻击的效果并不好，建议在地上绕圈跑动，这样敌人的攻击是打不中隼龙的，等其撞下来后再冲过去猛砍之。

第二到第三个圆盘处也有飞鱼，第三个圆盘处的强制战斗是四个大石像鬼。第四个圆盘处是存档点，第五个圆盘处就是BOSS战了。

BOSS战：VS大骷髅架子

这个BOSS超级好打。战斗的场景就是几个隔开的石头平台，隼龙只能站在最开始的平台上，BOSS则会在各平台上跳来跳去。此战只要别站在平台的最前方，BOSS就只会远距离的连续发射六个骷髅头过来，而我们要做的就是在骷髅头快飞到身前的时候用笔划在其上，这样隼龙就会用剑将骷髅头反弹回去对BOSS造成杀伤。唯一要注意的就是，六个骷髅头是连续飞过来的，而且各个骷髅头之间靠近的节奏快慢有所不同，掌握好这个节奏可以轻松做掉BOSS。

Chapter 13 暗黑之渊

本关就是连续两场的BOSS战。

BOSS战：VS太古代鬼重卿 尼基

尼基的攻击方式有四种：第一种是乘着黄光冲刺过来，这一招的速度不算很快，躲起来并不难，不过要注意一旦被击中就会出现特写画面，损血不少；第二种是迅速俯冲过来，这招的速度极快，用跑动根本躲不掉，必须注意其前奏：那就是会先稍微沉下身，此时就要马上进行翻滚躲避了；第三种是放出稍带跟踪效果的紫光，对付此招应该用跑动而不是翻滚来躲避，否则等你滚完正准备起身这一小会，是极容易被带跟踪效果的紫光命中的；第四种是连续放3个黑色的骷髅，这个很好躲避。本战中BOSS会一直浮在空中，打法倒是非常简单，算准距离和时机跳起用飞燕将其斩落，之后其会陷入短暂的硬直状态，猛砍即可，这个BOSS看似很花哨，其实极为容易对付。

BOSS战：VS黑龙

打败尼基后，这家伙才发现原来自己也成为了黑龙复活的祭品，之后就是对黑龙的最终BOSS战了，战前隼龙的体力和忍术都会全恢复。黑龙的攻击方法主要有两种：一种是一颗或是三颗的冰/火弹，此招攻击的前奏就是黑龙嘴边会开始发光，此时就需要迅速跑动了，要成功躲避这招，必须左右跑动躲避。比如在第一个冰/火弹到来前先一直往左跑，等第一个冰/火弹落地后再一直向右跑……如此才可确保安然无恙；另外一种攻击就是迅速向下扑击了，这招发动前黑龙的身体会先向上提，再俯冲，此时利用翻滚躲避就能躲开。战斗的时候，因为砍不中黑龙，所以一直用爆炎矢进行攻击，同时注意回避，一定程度创伤后，黑龙就会坠落下地。等其坠地后，先砍黑龙头一次，它的头就会稍微向后退缩，再砍它的头的话就要注意节奏了，大概砍5下左右，它的头就会抬起来发射光束，要想安全躲过必须在砍完5下砍其头抬起来的时候先往右跑两到三步，这样它的头就会被吸引着往那边移动，此时再迅速一直往左跑就能躲过……如此反复，大概砍5到6次后，它会再次迅速起飞。将以让这个大的循环攻击重复3次，当黑龙还剩最后一丝血时会再次坠地，此时请务必打起十二万分的精神！因为此时用弓箭射是无法造成伤害的，必须靠近用龙剑给其最后一刀，但是看似垂死的龙头会在我们快靠近时突然攻击，此招一定要翻滚躲开，否则猝不及防一旦命中，不管你还剩多少血，都是一击毙命！（坂垣的心理实在有够阴暗……）成功闪开后再给它一刀就可以观看结局了。

浪漫传奇在迷宫之中回归

ドラマチックダンジョン
サクラ大戦
～君あるがため～

对于国内玩家来说，《樱花大战》这个名字应该算是耳熟能详了。在“传奇浪漫活剧”的旗号之下，这款将战略角色模拟游戏与恋爱要素相结合的游戏从SS时代起就不知令多少玩家为之倾倒。《樱花大战》系列以前也曾经尝试过和其它游戏形式的结合，但采用《不可思议的迷宫》的游戏方式却是前所未见的。另外，本作是一款对整个《樱花大战》系列进行纪念的游戏，系列中历代作品中主要角色都在本作中登场，给人以怀念的感觉。同时，《樱花大战》系列中一些传统的游戏要素也得到了继承，并对应NDS的系统进行了全新进化。　□文/蓍子

Story 戏剧性迷宫

本作的标题叫做“戏剧性迷宫”，其基本游戏形式与《不可思议的迷宫》系列相似，并且融入了《樱大战》系列中的文字冒险要素，形成了新感觉的“迷宫”类游戏。本作的游戏分成“剧情对话”和“迷宫探险”两大环节。在“剧情对话”环节中，主人公要和游戏中的各种角色交谈，使剧情主线得以展开；而在“迷宫探险”环节中，主人公要和华击团的队员们一起组成探索队伍，在即时生成的大迷宫中逐渐向深处摸索，并打倒镇守在迷宫最深层的BOSS。此外，迷宫之中还会发生很多《樱大战》角色们特有的事件，充满了系列独有的特色。



↑组队是本作最大的特点。

键位设定	
按键	功能
十字键	移动
A	确认、对话、攻击
B	取消
X	开启菜单
Y	方向变更
START	切换观察模式
SELECT	切换地图显示
R+十字键	斜向移动
B+十字键	高速移动
L+十字键	切换上屏显示
L+A	使用装备中的发明品或弹丸
L+X	使用装备中的必杀技
L+Y	原地待机，回复HP和SP
L+R	进入麦克风输入模式

NDS	本刊译名：戏剧性迷宫·樱大战 因为有你			
	SEGA	5040日元	2008年3月19日	
迷宫角色扮演	卡带	日版	1-4人	512Mb



剧情对话环节

剧情环节是本作与其它“迷宫”类游戏区别最大的环节。本作在迷宫探险之外除了有一般的自由整备外，还准备了如同文字AVG一般的冒险要素，主人公需要在各处与人对话，并可能根据诱发的事件得到道具及金钱，或者进入特别的任务。

1. 作战指令室



各华击团本部的作战指令室是本作中主人公的根据地，也是迷宫探险间隙的整备所。当主人公在探险流程中召集了华击团员后，团员们会聚集在指令室中待命，主人公只要和团员对话并选择“出动命令”，就可以让该团员成为迷宫探险的同伴。迷宫探险时至多可以带三名同伴。

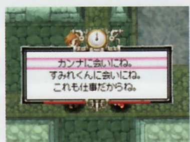
指令室右上方的辅助队员兼任商店的角色。当主人公在指令室中行动时，可以在这里购买探险必需品，也可以将身上不用的装备及道具出售以换取金钱。指令室左下方的阶梯通向地下仓库，帝国华击团・蔷薇组的队员会在仓库内的右侧待机，与其对话并选择“预ける”就可以将暂时不用但希望保留的道具放进仓库中。想取出存放的道具时，只要再次对话并选择“出る”就可以了。另外，在菜单中选择道具时用R键确定可以实现批量选择。

2. 巡视

“巡视”是本作中最独特的AVG要素。从作战指令室下方的门外出，选择“见まわりに行く”并选择路线后就可以开始巡视。每个华击团的本部都有三条不同的巡视路线，而每条路线都由若干个不同的场景组成。开始巡视后，主人公会自动经过每一个场景，并依几率诱发场景中的事件。事件的种类有很多种，有些事件会自动获得金钱或道具，也有些事件会使角色们的能力值发生变化，还有些事件会诱发支线任务。

主人公巡视至某些地点时，会遇到特定的同伴角色并引发支线任务。接受任务之后，主人公会和该同伴两人进入迷宫，突破后会获得任务指定的报酬。巡视中的某些事件会用到麦克风，此时下屏左侧会显示出麦克风标志。同时按住L和R键后对着麦克风发声，就可以使事件得以继续。

3. LIPS



LIPS是《樱大战》系列的著名系统。在本作之中，这种系统得到了继承与改良。游戏中，当剧情发展到一定情节时，下屏中会弹出LIPS对话框并开始计时，玩家需要在计时完成前做出自己的判断并选择相应选项。玩家的选择会影响到同伴们的信赖度等要素。需要注意的是，除了传统的选项式LIPS外，本作中还多出了两种新的LIPS形式“点击式LIPS”和“转盘式LIPS”分别在剧情流程的不同位置上出现。

4. 信赖度



本作中的每位同伴角色的能力表中都有“信赖度”的项目。角色的信赖度会影响战斗能力值，和信赖度高的同伴一起挑战迷宫会比较轻松。另外，不同角色信赖度的高低还会影响到游戏的最终结局。

本作中影响信赖度的要素不止一种。在角色对应的LIPS中选择正确选项可以提升信赖度，但反之也可能使信赖度下降。在迷宫中向同伴投掷回复道具也可以提升信赖度。

在迷宫中探险时，被敌人击倒的同伴会暂时离开战场，当主人公前进到迷宫的下一层时，该同伴会以完全回复的状态归队，但此时该同伴的信赖度会大幅下降。因此，玩家应当尽量照顾希望培养的同伴，避免被敌人击倒。

→信赖度数据在显示中一目了然。

迷宫探索环节

本作迷宫中的战斗方式与其它迷宫类游戏相似，但也有一些明显的不同点。首先，本作中的主人公可以练级，感觉实力不足时可以前往已经通过的迷宫中修练，不必单纯依靠装备和道具。其次，本作的同伴要素占比重较大，玩家需要根据这一特点安排战术。

1. 同伴能力

本作中的同伴数量非常多，每一位同伴都拥有不同的能力。例如，玛莉亚可以实行远程攻击，织姬可以在每次到达迷宫新阶层时对身上的一件道具进行识别。有效使用同伴们的固有能力可以解决迷宫中遇到的各种问题，因此，进入迷宫前一定要合理选择同伴。



同伴们的能力并不都是有利的，某些同伴身上也具有负面能力。另外，当主人公和同伴在迷宫中探险时，同伴有可能习得新的能力。有些角色序盘的能力虽然不出众，但技能成长之后可能会变成非常强大的角色。因此，培养角色时不必因性能原因而过早放弃。

2. 必杀攻击

每名己方角色的HP槽下方都有一条红色的SP槽。迷宫探险中，各角色可以消耗SP值来使出必杀技。SP值和HP值同样会在角色通常行动时慢慢回复，但会消耗满腹度。

主人公的必杀技可以在菜单中选择使用，也可以装备在功能键上后，通过L+X键使出。每位主人公开始时只有一招必杀技，但使用一定次数后就可以习得更高级的必杀技。

每位同伴角色只有一招必杀技，战斗时会根据情况自动使出。同伴们的必杀技性质各不相同，有攻击技也有回复技，范围和效果各异。

3. 协力攻击

当两名己方角色的攻击范围重叠时，有一定几率使出“协力攻击”。协力攻击威力巨大，对杂兵基本上一击必杀，对BOSS也能形成有效杀伤，是攻克迷宫的利器。在本作中，如果闯入怪物屋等敌人密集区，应当就近选择有利地形让己方成员密集起来，尽量增加协力攻击的出现次数，这样渡过难关的成功率会大大提升。

需要注意的是，本作中的协力攻击不仅会在主人公和同伴之间发生，也会在同伴和同伴之间发生。将两名同伴设置在要道的相邻位置上，经常能替主人公处理掉大批敌人。

4. 队长命令

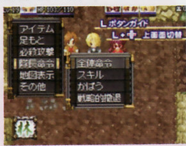
作为探险队伍的首领，本作的主人公有一系列独有的行动方式，这就是“队长命令”。队长命令包括“全体命令”“技能（スキル）”“保护（かばう）”和“战略撤退”等几种，大河新次郎还有一种独特的队长命令“求救（ヘルプミー）”。

“全体命令”是改变队伍整体行动模式的指令。下达指令后，所有同伴都会遵循指令的方针行动。

“技能”是用来调整同伴技能的队长指令。在迷宫中，同伴们擅自使用某些技能可能会对战局造成不利影响，此时可以通过“技能”指令关闭相应技能，使同伴不再做出不利行动。

“保护”指令可以用来援救陷入危机的同伴，但在迷宫的同一层中只能生效三次。

“战略撤退”是感觉难以继续战斗，但身上又没有“归还の封纸”时的最终手段，使用这一命令后己方会在等级与能力保留的状态下撤回作战指令室，但除当前装备以外的道具会全部丢失。



“求救”是大河新次郎独有的队长命令，使用后可以将同伴瞬间聚拢到主人公周围，但这项技能在迷宫的同一层中只能使用一次。

5. 道具

本作的道具系统与其它迷宫类游戏相似，共分为武器、防具、指轮、弹、食料、药、封纸、发明品和药等几个大类。

食料、药和封纸属于消耗类道具，食料用于回复满腹度，药用于回复HP、SP及不良状态，封纸则用于发挥各种特殊效果。这类道具通常只能使用一次，使用后消失。

武器、防具、指轮属于基础装备类道具，装备之后可以改变主人公的能力值，并追加各种特殊效果。

弹和发明品属于装备类消耗道具，有一定数量限制，装备之后按L+A键使用。

袋是比较特殊的道具，可以用来容纳其它道具，并且会对其中容纳的道具产生各种作用。

6. 合成与锻造

本作中的部分装备类道具上附有“言灵”，也就是附加效果。利用游戏中的道具“合成之袋”可以将不同装备上的言灵合成到一起，创造出全新种类的装备。合成时，首先放入合成之袋的装备是合成的基础，后面放入的装备则会消失，并将其言灵转移到首先放入的装备上。需要注意的是，同一件装备上能合成的言灵数量有限，有些装备还无法进行合成，操作前应当仔细斟酌。

主人公在巡视时可能会遇到各华击团的机械师，在迷宫中探险时也可能遇到帝国华击团·月组队长加山雄一，与他们对话后就可以花钱进行装备的锻造。每次锻造可以使装备的能力值上升1。另外，在这些地方也可以花钱消去装备上的言灵，如果想对当前装备上的技能进行改造，可以利用这种方法重置装备的能力。

7. 密码救助

“SOS密码救助”是一个类似《风来的西林DS》中“救助队”的特殊联动系统。当主人公在迷宫中被击倒时，除了直接返回作战室的指令外，还会显示出一个“救助を待つ”指令。选择这个指令后，游戏会给出一条“救助密码”，玩家记录下这条密码后告知其他玩这款游戏的玩家，就可以请对方对自己实施“密码救助”。



→出发进行救助的申请地点在指令室的地下仓库。

实施“密码救助”的地点在作战指令室的地下仓库。与在仓库左侧待机的加山雄一对话后选择“SOS密码救助”并输入记录下的“救助密码”，游戏就会生成与求援者所在地完全相同的迷宫。进入该迷宫并到达求援地点后会发现倒在地上的求援者，与求援者对话后即可完成救助任务。离开迷宫后回到地下仓库再次和加山对话，会得到一条“复活密码”，拯救者将其记录下之后告知求援者，求援者重新进入游戏，在“复活密码输入”中输入“复活密码”，就可以从被击倒处复活。

Topics 通信对战

本作对应无线联机及Wi-Fi通信，在标题菜单中选择“无线联机（マルチプレイ）对战”后就可以进入。本作支持至多4人同时对战。

进入“无线联机对战”后，游戏会切换到一个特殊的作战室画面。玩家首先要决定自己的ID，随后像通常游戏一样选择同伴，最后从下方的门离开，就可以选择无线联机或Wi-Fi通信了。选择Wi-Fi通信时要先准备好相应器材，并在本作的标题菜单中完成Wi-Fi设置。

本作的联机对战形式是参加者们各自进入一个相同的迷宫，相互比赛最先攻克迷宫的时间。当然，如果主人公在迷宫中被打倒就会失去资格。道具及同伴限制等具体规则可以在开设房间时进行详细设定。

联机对战中除了通常的迷宫战斗外，还附有一些特殊的要素。每当一名玩家打倒10个敌人时，其余玩家中就会随机有一名受到干扰，例如突然被敌人包围等。另外，联机模式中的“封纸”会变成玩家之间相互攻击的道具，在上屏中确认对手的状况后准确使用封纸进行干扰，常常是扭转局势的关键一手。

只要有一位玩家的队伍成功到达最终阶层，对战就结束了。胜利者会得到强力道具作为奖励，其余玩家也会获得“参加奖”。



↑其他玩家的状态也会显示出来。

←胜利后获得特殊的奖励品。

流程概要

本作的基本流程是由剧情环节和探险环节构成的。在剧情环节中，玩家要随时准备应付各种会影响故事展开的LIPS，在探险环节中，玩家要在选择好同伴之后出发前往迷宫之中进行探索。游戏中的同伴会随着剧情陆续加入，如果觉得等级不足以继续前进，也可以返回之前的迷宫中练级及积累道具。

第一话 奥尔良的少女

大帝国剧场

- 剧情后出现LIPS：

（1）“そのまま続けるのだ”；

（2）“幕を下ろすんだ”；

（3）“见なかったことにしよう”。

任意选择即可。

- 剧情后出现LIPS：

（1）“外の様子について”；

（2）“他に分かつたことについて”；

（3）“状况はわかりました”。

任意选择即可。

- 剧情后出现LIPS，选择“みんなキレイになつたな”；
- 剧情后出现LIPS，选择“帝国华击团、出击せよ”。

上野公园

- 剧情后マリア离队；
- 系统解说后进入战斗；
- 前进至3F，マリア入队；
- 前进至5F出现LIPS，选择“帝国华击团、参上”；
- 剧情后出现LIPS，选择“なぜ舞台をジャマした”；
- 发生BOSS战，与ジャンヌ·ダルク进行战斗；
- 胜利后出现点击式LIPS，按顺序点击字符“ポーズ”即可，注意，这种点击LIPS中的标点是结束判定符，在回答的最后一定要点击标点才能使判定生效。

BOSS！ジャンヌ·ダルク

上野公园迷宫第5层的BOSS战，也是游戏的首场BOSS战。本战重在熟悉系统，没有什么难度，只要持续攻击并和同伴使出协力技就能轻松取胜。

作战司令室

- 剧情后出现LIPS，选择“わかった、すぐ行くよ”；
- 剧情后仓库正式开启，主人公也可以开始在场景中自由巡视。

深川屋敷地下

- 和红兰两人进入迷宫；
- 剧情后出现LIPS，选择“どんな效果があるんだい”；
- 前进至4F出现LIPS，选择“きみに会えそうな气がして”；
- 剧情后すみれ加入；
- 前进至5F出现LIPS，出现的选项会对不同角色的好感度产生影响，任意选择即可；
- 前进至8F发生BOSS战，与バク弹魔进行战斗；
- 胜利后出现点击式LIPS，在与バク弹魔的战斗中如果蜘蛛多，就回答“赤”，如果蛇多，就回答“青”，如果同样多就回答“赤と青”，不过即使选择错误也不会GAME OVER。

BOSS！バク弹魔

深川大宅地下迷宫第8层的BOSS战。バク弹魔周围的小兵很多，而且会使用毒攻击，最好先用封纸等手段将小兵扫清后再集中对付BOSS。

作战司令室

- 出现点击式LIPS，回答“はぐれた”。

银座地下道

- 前进至4F，织姬加入；
- 前进至6F，レニ加入；
- 前进至9F发生BOSS战，与魔人博士、魔人助手进行战斗；
- 胜利后出现LIPS，选择小箱子会获得金5000，选择大箱子则会获得合成の袋（3）。

BOSS！魔人博士、魔人助手

银座地下道迷宫第9层的BOSS战。魔人博士和魔人助手会联合展开进攻，但只要打倒魔人博士就能获得战斗的胜利。BOSS的通常攻击力很高，注意不要站到会被围攻的位置。

作战司令室

- 剧情后出现LIPS，选择“二人とも静かにしてくれ”；
- 剧情后变为可以选择三名同伴一起出战。

涩谷地下大空洞

- 前进至9F发生剧情；
- 前进至10F与デュノア对话发生剧情，出现的LIPS随意选择即可；
- 剧情后发生BOSS战，与デュノア进行战斗；
- 胜利后出现LIPS，选择“药を渡してあげる”。

BOSS！デュノア

涩谷地下大空洞迷宫第10层的BOSS战。デュノア的攻击力较高，并且有一定几率使己方的攻击无效，战斗时应当时刻注意队员的HP，以免因突然受到大伤害而被击倒。熟练使用道具



投掷为同伴回复HP非常重要。

第二话 摩天楼的魔人

ビレッジ地下道

●剧情后出现点击式LIPS，回答“风林火山”；

●剧情后出现LIPS，选择“いただくよ”；

●拾取地上的道具后前进；

●前进至3F出现LIPS，选择“何してるの”，之后**リカ**入队；

●前进至7F出现LIPS，选择“よし、まかせてくれ”，之后**ダイアナ**入队；

●前进至12F发生BOSS战，与魔人博士、魔人助手进行战斗；

●胜利后出现LIPS，各选项会使不同角色的信赖度发生变化，根据喜好选择即可。

BOSS！魔人博士、魔人助手

镇郊地下道迷宫第12层的BOSS战。魔人博士和魔人助手的行动方式和上一次没有什么太大区别。不过，魔人助手能够吸收己方打出的弹丸，远程攻击时需要注意。

シアター

●剧情后出现LIPS，选择“事件にどう关系があるんですか”；

●剧情后出现LIPS，选择“わかりました”；

●剧情后出现点击式LIPS，回答“いいですよ”；

●剧情后出现LIPS，选择“纽约华击团・星组、出击です”；

セントラルパーク

●前进至3F发生剧情；

●前进至8F出现LIPS，选择“そんなのイヤです”；

●剧情后出现LIPS，选择“ケンカはやめてください”，之后**昴**入队；

●前进至13F，发生BOSS战，和**マツバ**蒸气×3、**ズワイ**蒸气进行战斗；

BOSS！マツバ蒸气×3、ズワイ蒸气

中央公园迷宫第13层的BOSS战。战斗时应当首先击倒三只**マツバ**蒸气，再集中对付**ズワイ**蒸气。敌人逃往水中时会回复HP，如果队伍中没有会水中攻击技能的成员，就应当让同伴联手集中进攻，在最短时间内击倒。

サニーサイド邸

●剧情后出现LIPS，选择“ぎっくり腰ですか”；

●剧情后出现LIPS，若选择“历史的な指轮”会得到“耐ドレインの指轮”，若选择“高价的な指轮”则会得到“ダイヤの指轮”；

●剧情后出现LIPS，选择“ウロボロスの指轮の保护です”。

摩天楼タワー

●剧情后出现LIPS，选择“ぼくたちにまかせてください”；

●前进至10F出现LIPS，选择“大河新次郎だ”；

●剧情后出现LIPS，选择“话を闻こう”；

●前进至20F发生BOSS战，与“**ラ・イール**”进行战斗；

●剧情后出现LIPS，选择“**デュノア**，大丈夫か”；

BOSS！ラ・イール

摩天楼迷宫第20层的BOSS战。**ラ・イール**的攻击带有吹飞效果，己方想集中攻击比较困难。最好在战斗刚开始时就将BOSS引到版边比较狭窄的区域，这样即使被吹飞也不会和同伴拉开太远的距离。这个BOSS没有什么特殊招式，占据有利位置后就很容易取胜了。

エイハブ

●剧情后出现LIPS，选择“ご无事で何よりです”；

●发生介绍队员的事件时，点击主人公可以结束介绍；

●剧情后出现LIPS，选择“ぼくが降魔を倒します”。

第三话 卢浮宫的秘宝

シャンゼリゼ地下水道

●剧情后出现LIPS，选择“お、おはよう……”；

●拾取地上的道具后前进；

●前进至4F出现LIPS，选择“巴黎华击团、出击せよ”，**コクリコ**入队；

●前进至13F出现LIPS，选择“君が本物の**エリカ**だよ”；

●剧情后进入BOSS战，与**ミミック**进行战斗。

BOSS！ミミック

香榭丽舍地下水道迷宫第13层的BOSS战。这场BOSS战很特殊，



BOSS本身只是杂兵级角色，但混杂在大量敌人之中，如果拖延时间过长，对己方很不利。如果没有信心全灭敌人，开战后应当立刻用最短的步数接近**ミミック**，使用必杀技等大威力招式在数回合内将其干掉。

テアトル・シャノワール

●剧情后出现LIPS，各选项会使不同角色的信赖度发生变化，根据喜好选择即可；

●剧情后出现LIPS，选择“**エリカ**くん达もいこうよ”。

ルーブル美术馆

●剧情后出现LIPS，选择“会いたか

必杀攻击表

名称	名称	效果
大神	狼虎灭却・快刀乱麻	对面前的敌人造成必中的大伤害
大神	狼虎灭却・天地一矢	瞬间冲至敌人面前，对敌人造成必中的大伤害
大神	狼虎灭却・刀光剑影	直线贯通敌人，对直线上的敌人造成必中的大伤害
大神	狼虎灭却・天地神明	对面前的敌人造成必中的特大伤害
大河	狼虎灭却・暴虎冰牙	对面前的敌人造成必中的大伤害
大河	狼虎灭却・云雷疾飞	瞬间冲至敌人面前，对敌人造成必中的大伤害
さくら	破邪剑征・樱花放神	对直线射程内的敌人造成伤害
すみれ	神崎风尘流・胡蝶の舞	对自己周围的敌人造成伤害
マリア	スネグーラチカ	冻结命中的敌人并对其造成伤害
アイリス	イリス・ジャルダン	回复己方相邻角色的HP
红兰	チビロボ攻击	击中后爆炸，对周围的敌人造成伤害
カンナ	一百林牌	对面前的敌人造成伤害并将其吹飞
织姬	クアットロ・スタジオーニ	对房间内的敌人造成伤害
レニ	ダス・ラインゴルト	贯通直线距离内的敌人并造成冰属性伤害
エリカ	サクレ・デ・リュミエール	回复己方相邻角色的HP
グリシーヌ	グロース・ヴァーグ	对前方范围中的敌人造成伤害
コクリコ	マジーク・ボンボン	将敌人变成道具
ロベリア	フィアンマ・ウンギア	在自己周围放火，火柱会暂时持续
花火	北大路花火・一の舞 金枝玉叶	对房间内的敌人造成伤害，一定几率使被击中的敌人陷入睡眠状态
ジェミニ	ランブリング・ホイール	对面前的敌人造成伤害并将其吹飞
サジータ	バーディクト・チェイン	对自己周围的敌人造成伤害
リカ	モア！モア！ショット！！	对房间内的敌人造成伤害
ダイアナ	フイト・リメディエーション	回复己方相邻角色的HP和异常状态
昴	狂笑	对房间内的敌人造成伤害，一定几率使被击中的敌人陷入混乱状态
かえで	さあ、いくわよ！	一定回合内无敌
かすみ	残业お愿いします！	使迷宫中的敌人陷入钝足状态
由里	ウワサですよ！	对直线射程内的敌人造成伤害
椿	まいどありー！	转移敌人的注意力
メル	仕事のジャマです！	对指定敌人造成伤害
シー	ヒューヒュー、いきますようぅ！	使敌人陷入舞蹈状态，但舞蹈终了时敌人会回复HP
ラチェット	イッツ・ショータイム！	对自己周围的敌人造成伤害，一定几率使被击中的敌人陷入封印状态
プラム	きゃふきゃふきゃふーん！	使敌人防御力低下
杏里	プラムぅ……たすけて……	在自己周围洒下可以回复HP的灵水

技能效果表

名前	效果	习得条件
必杀技使用	使用必杀技，OFF后角色将不会使出必杀技	初期拥有
自动アイテム拾い	踩上道具时自动拾起，OFF后角色将不会主动拾取道具	初期拥有
待避行动	HP处于危险状态时不再勉强攻击，主动避开敌人	进入濒死状态
侧面支援	不只跟随在身后，可以在主人公身旁并行移动	与主人公邻接
回复アイテム使用	当自己或同伴的HP处于危险状态时，主动使用携带的回复道具	携带回复道具且己方角色处于濒死状态
反射系魔物の对处	不对拥有反射能力的敌人使用枪弹及发明品	攻击反射系敌人
炎系の魔法の对处	不对拥有炎属性吸收能力的敌人使用炎属性攻击	攻击炎系敌人
烧却系魔物の对处	不对拥有烧却能力的敌人使用枪弹及投掷道具	攻击烧却系敌人
壁中系魔物の无视	可以无视墙壁中的敌人进行移动	与墙壁中的敌人邻接
水中系魔物の无视	可以无视水中的敌人进行移动	与水中的敌人邻接
防御	习得基本防御技巧，减轻受到的伤害	承受敌人的攻击
铁壁	进一步减轻受到的伤害	习得防御后，承受敌人的攻击
回避	习得基本回避技巧，提升回避几率	回避敌人的攻击
神速	进一步提升回避几率	习得回避后，回避敌人的攻击
命中	习得基本狙击技巧，提升命中几率	用攻击击中敌人
必中	攻击必定命中敌人	习得命中后，用攻击击中敌人
状态异常の克服	陷入状态异常时可以在更少的回合中回复	陷入状态异常
代谢上升	每回合自动回复的HP量提升	持续HP较少的状态
リラックス	每回合自动回复的SP量提升	在SP较少时使用必杀技
精神集中	使用必杀技时的SP消费量下降	使用必杀技
超精神集中	使用必杀技时的SP消费量大幅下降	习得精神集中后，使用必杀技
胁侍特效	攻击能对胁侍系敌人造成更大伤害	击倒胁侍系敌人
人形特效	攻击能对人形系敌人造成更大伤害	击倒人形系敌人
降魔特效	攻击能对降魔系敌人造成更大伤害	击倒降魔系敌人
L字步行	在墙角等原本不能移动的位置斜向移动	在墙角等位置完成协力攻击
水中攻击	攻击能击中水中的敌人	与水中的敌人邻接
壁内攻击	攻击能击中墙壁中的敌人	与墙壁中的敌人邻接
入れ替わり攻击	和主人公互换位置时能立刻发动攻击	战斗中和主人公互换位置
ワナ发见	与隐藏的陷阱邻接时，能通过空挥发现隐藏的陷阱	与隐藏的陷阱邻接
ワナ解除	与显形的陷阱邻接时，能通过空挥解除显形的陷阱	与显形的陷阱邻接
电击ガード	电击系伤害减半	承受电击系攻击
爆发ガード	爆发系伤害减半	承受爆发系攻击

つたよ”，グリシーヌ入队；
●前进至6F出现LIPS，选择“かわいいよ”，花火入队；
●前进至10F出现LIPS，选择“もちろんだ……ロベリア”，ロベリア入队；
●前进至16F发生BOSS战，与土のゴーレム×4、岩のゴーレム×2、金のゴーレム进行战斗；



●胜利后出现LIPS，不必选择选项，等时间用完即可；
●剧情后出现LIPS，选择“エメラルド碑文を破坏する”。

BOSS！金のゴーレム

卢浮宫美术馆迷宫第16层的BOSS战。ゴーレム们的攻击力非常高，战斗时一定要随时注意别被包围。击倒ゴーレム后一定要尽快打碎土器，否则一旦让ゴーレムの草重新进入土器中，ゴーレム就会复活。本战中只要击倒金のゴーレム就能取得胜利，用花火的范围必杀技将敌人集体催眠后战斗会变得容易很多。

テアトル・シャノワール

●剧情后出现点击式LIPS，回答“ふんいき”；
●剧情后出现点击式LIPS，回答“かたたたきき”；
●剧情后出现LIPS，选择“いや、俺も一緒に行くよ”；
●剧情后三个华击团的作战室全部开放，从此时开始，玩家可以自由切换两位主人公大神一郎和大河新次郎，还可以在合计18名华击团员中任意挑选同伴。另外，从三个作战室下方的门可以分别前往各华击团的巡视场景，也可以前往以前攻略过的迷宫重新进行挑战。

ノートルダム寺院地下

●前往11F发生BOSS战，与进行战斗アバランシュ、ブランシエ进行战斗；
●前往22F出现LIPS，选择“时间かせぎのためか”；
●剧情后发生BOSS战，与ジャンヌ・ダルク进行战斗。

BOSS！アバランシュ、ブランシエ

巴黎圣母院地下迷宫第11层的BOSS战。敌人是两个高级杂兵，アバランシュ会使用转移攻击，而ブランシエ会使用贯通攻击。战斗并没有什么难度，先使用必杀技干掉ブランシエ，然后围攻アバランシュ就可以取胜。

BOSS！ジャンヌ・ダルク

巴黎圣母院地下迷宫第22层的BOSS战。力量完全恢复后的ジャンヌ・ダルク实力与第一次作战时不可同日而语，不仅会使用带有贯通效果的突进系必杀技，还拥有睡眠、冰冻、混乱等多种状态异常攻击。由于BOSS经常主动使用必杀技拉开距离，想集中攻击不太容易，因此一找到机会就要用大威力招式发动进攻，不必吝惜必杀技。由于很多情况下要靠同伴维持战线，因此同伴们的实力在这一战中相当重要。另外，如果能事先准备抵御异常状态的装备，这一战会变得轻松不少。

第四话 白色冰河的尽头

テアトル・シャノワール

●剧情后进入自由时间，可以进行挑战最终迷宫前的各种准备工作。

冰狱

●前进至15F发生BOSS战，和ラ・イール进行战斗；
●前进至25F发生BOSS战，和デュノア进行战斗；
●胜利后出现LIPS，选择“目を覚ませ”；
●剧情后出现LIPS，选择“わかった……まかせてくれ”；
●前进至27F出现LIPS，选择“神になれると思うのか”；
●剧情后发生LIPS，选择“觉悟は……ある”；
●剧情后发生BOSS战，与ジャンヌ・ダルク进行战斗；
●剧情后出现LIPS，选择“俺は、あきらめない”；
●剧情后发生BOSS战，与“贤者の石メルカバ”进行战斗；

BOSS！ラ・イール

冰狱迷宫第15层的BOSS战。ラ・イール的攻击方式与前一次大体相同，但后期会频繁使用全屏地震的必杀技，关键的装备或道具被震落会非常不利，应当让同伴尽快将其包围后集中攻击。如果队伍中有会使用回复技的同伴，战斗会轻松不少。

BOSS！デュノア

冰狱迷宫第25层的BOSS战。デュノア的攻击力和防御力有所提升，但战斗方式仍然只有通常攻击，因此这场战斗比第15层的BOSS战容易一些，选好位置后持续攻击就能顺利获胜。

BOSS！ジャンヌ・ダルク

冰狱迷宫第27层的BOSS战。ジャンヌ・ダルク的战斗方式和寺院地下迷宫时相同，但这一次的HP比较低，可以在短时间内击倒。本战是一场剧情战斗，即使不打倒ジャンヌ・ダルク，经过一定回合后也会自动结束，但这样不会获得经验值。

BOSS！メルカバ

冰狱迷宫第27层的第二场BOSS战，也是本作实质上的最终BOSS战。贤者の石メルカバ共分为四个战斗单位，除位于最上面的本体之外，还有雄牛、狮子和鹫三个头。本体主要负责回复，三个头除通常攻击外，还分别有一种特殊招式：左侧的雄牛会使用吹飞攻击，中央的狮子会放出直线的火焰，右侧的鹫会召唤普通杂兵。从两个头之间斜向攻击就可以集中本体，推荐站在狮子与鹫之间发动进攻。三个头的伤害是分别计算的，每个头的HP并不高，如果觉得敌方攻击太猛烈，可以先击倒一个头再攻击本体。被击倒的头经过数回合后还会复活，因此不推荐击倒两个以上的头，以免浪费时间。本场战斗中需要破坏贤者之石的本体三次才能胜利，打到最后一次的后半部分时，贤者之石的本体会变身，并多出数种大范围攻击技，此时应当及时回复己方成员的HP，以免被意外击倒。变身后的BOSS剩余的HP已经不多，用大威力技巧集中攻击数个回合就能取胜。

冰狱（脱出）

●剧情后，主人公会自动和队伍中信赖度最高的同伴进入迷宫场景；
●前进至2F出现同伴对应的LIPS，根据情况进行选择；
●前进至4F发生BOSS战，与ジル・ド・レイ进行战斗；
●胜利后出现LIPS，选择“わかった……好きにしろ”；
●剧情后出现LIPS，选择“胜利のポーズ……决めっ”；
●进入游戏的ENDING。

BOSS！ジル・ド・レイ

冰狱迷宫（脱出）第4层的BOSS战。ジル・ド・レイ本人并没有什么特殊招式，但每隔一两回合就会召唤出大量上位杂兵，由于场景并不宽阔，数次召唤之后整个房间就会被敌人塞满。本战中除主角之外只有一名同伴，如果不能迅速取胜，局面会非常危险。因此，主人公在开战后应当以最短步数接近BOSS，连续用最强的招式猛攻。ジル・ド・レイ的HP非常低，如果主人公级别够高，两三招内击倒也不是什么问题。只要击倒ジル・ド・レイ，战斗就胜利了。

通关奖励

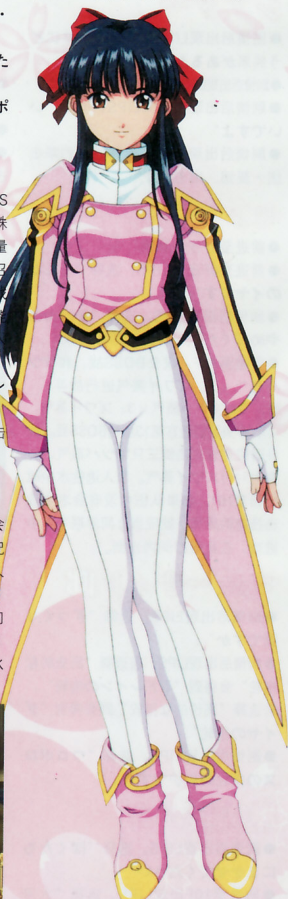
本作的ENDING结束之后，游戏会提示玩家进行通关记录，之后再读取记录时，游戏会返回第四话开始时，主人公与同伴通关时的状态及携带的装备、道具完全保留。此时从作战室下方的门外出，选择“その他の场所へいく”，就可以进入本作中的两座隐藏迷宫“冰狱深层”和“大江户大空洞”。



“冰狱深层”是游戏中最高难度的迷宫，迷宫中出现的都是本篇中没有登场的Lv.4敌人，即使队伍的实力已经非常强，依然随时有遇到危机的可能。同时，这座迷宫中掉落的装备和道具也是最强级数的，玩家出击之前应当先准备好“归还の封纸”，以便在危急情况下及时脱身。

“大江户大空洞”是带有《不可思议的迷宫》传统风格的隐藏迷宫，主人公进入迷宫时不能携带任何同伴及道具，且进入后等级自动变成Lv.1，一切“从头开始”。对于《不可思议的迷宫》系列的爱好者来说，这座隐藏迷宫似乎更具有挑战性。另外，主人公离开这座迷宫时会自动还原成原先的等级。

此外，通关之后从作战室下方的门外出并选择“见まわりに行く”进入巡视后，有可能出现辅助角色们的特殊任务。接受任务并完成后，主人公就可以在作战室中通过“出动命令”选项选择相应的辅助角色成为正式同伴了。游戏中最终能成为同伴的辅助角色共有かえで、かすみ、由里、椿、メル、シー、ラチェット、プラム、杏里9人。



战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

言行一致的战国武者



后藤基次（ごとうもとつぐ）：1560年—1615年。又名后藤右兵卫，侍奉黑田如水、黑田长政两代，名列黑田八虎之首。因为与黑田长政性格不和离开黑田家，但此后一直受到黑田长政的迫害，虽然名动天下却不能在任何大名家长期出仕。1611年离开池田家后，成为浪人。大坂冬之阵、夏之阵表现活跃，可惜在大坂夏之阵爆发第一日便战死沙场。传说德川家康战前曾以高薪招募后藤基次，基次毅然拒绝并为表达谢意，承诺自己会在夏之阵第一日战死。

幼年丧父投身如水 智勇兼备黑田栋梁

后藤基次的父亲是小寺氏家的家臣后藤新左卫门，在基次很小的时候，父亲便与世长辞，基次由黑田孝高（如水）抚养成人。黑田孝高非常喜欢后藤基次，把他当做自己的儿子对待。基次成人后，顺理成章地成为黑田家家臣。然而基次却随后受到叔父藤冈九兵卫谋反事件的牵连，被逐出黑田家。基次只得暂时寄居在仙石秀久门下，在四国征伐时立下大功，不久后便重返黑田家。之后代表黑田家参加了无数战役，但因为与黑田长政不和而不得不离开黑田家。

1592年侵略朝鲜战争时，后藤基次和母里太兵卫轮流负责巡夜。一日黎明一只猛虎冲入黑田军营地引起了骚乱，担心是朝鲜军队突袭的黑田长政立即带着侍卫们出营查看，发现是猛虎入营后都长舒了一口气。此时猛虎已经进入马廊咬死了一匹战马，黑田长政的部下菅和泉守立即冲进马廊，举刀砍向猛虎。然而猛虎却突然扑向菅和泉守，周围的武将们都不敢进入马廊，只是在一旁观望。此时赶到现场的后藤基次冲进马廊，一刀将猛虎劈成两段，救出了危在旦夕的菅和泉守。而后藤基次的豪勇却没有得到主君的赞赏，在井楼上始终观望的黑田长政把后藤基次和菅和泉守叫到面前痛斥道："身为领军之将，跟猛兽决斗叫什么事儿啊！"

同样在侵略朝鲜战争中，黑田军进入某一小村落，村庄的百姓早已四散而逃，在一个空屋子里士兵们发现了一个酒壶。不知道是谁说了一句："这肯定是毒酒！"导致所有人都不敢去动它。此时后藤基次却一边说："管他是什么呢，现在必须的是解渴，如果真是有毒，那就先把我毒死好了！"一边拿起酒壶开怀畅饮。

关原合战时，后藤基次的语言行动再次大放异彩。东军进攻歧阜城时，黑田长政和藤堂高虎出发比福岛正则晚了一步，为了争夺先锋之功，黑田军和藤堂军只得抄近路从长良川渡河。而此时正好赶上暴雨，河水大幅升高，河对岸还有石田三成的部队驻守。于是黑田军和藤堂军的诸将开始讨论是否在此时渡河前进，结果迟迟不能得出结论。藤堂高虎眼前突然出现头戴银盔身皮黑铠的武将，这位武将就是后藤基次。高虎向基次问道："你认为现在应该强渡还是暂时等待呢？"基次笑道："就这么讨论实在是浪费时间，今天进攻歧阜城已经晚了一天，如果再不在这里战斗，在内府公（德川家康）面前还有什么颜面可言？是个男人就应该把这条河就当做是自己阵亡的场所！"黑田军和藤堂军的诸将听到基次的话后，全部决定立即渡河，并随后击败了石田军的驻守部队。

福岛正则也很欣赏后藤基次的武勇，但却想试验一下他的才略，于是在家中开茶会招待后藤基次。席间福岛正则忽然说"觉得头很冷！"并拿出一条头巾包在自己头上。这一举动在当时绝对算得上很无礼的举动，但后藤基次却认定了正则此举必有深意，于是是脱下上衣缠在腰间。这下轮到正则摸不着头脑，因此问道："你这是在干什么？"基次平静地答道："我觉得腰很冷！"正则立刻无言以对。不过正则并不甘心自己的失败，随后拿出一封前些天黑田长政寄来的书信说道："看看这笔烂字！你们黑田家难道没有写字好的家臣吗？"后藤基次立刻说道："我家中字写得好的家臣实在是太多了，不过我家的规矩却是给优秀的武将写信，让字好的家臣写；给不优



秀的武将写信，让字差的家臣写。"这下福岛正则顿时哑口无言，并在事后夸奖基次正是智勇双全的武将。

与主不和四处流浪 备受迫害无家可归

从黑田家的播州时代起，就与后藤基次结下了爱憎交织的不解之缘。基次幼年丧父，由黑田孝高抚养成人。但是在孝高被荒木村重关押时，因为基次两个叔父谋反的缘故，基次被逐出黑田家，暂时侍奉仙石秀久。不过黑田长政却看中了基次的能力，在继承家督之位后，又将后藤基次招募到麾下。尽管黑田孝高提出了"谋反者一族的人，不该让他在身边侍奉"的反对意见，但黑田长政依然以100石的俸禄招募基次，并不久后还提升基次为家老。关原合战胜利后，长政得到筑前五十二万石领地的奖励，后藤基次随之获得一万六千石的高禄和嘉麻郡大隈城，大隈城是黑田家重镇六城之一。

可是在短短的六年后，后藤基次与主君黑田长政关系恶化，最终基次竟然放弃了自己的俸禄毅然离开了黑田家。导致两人关系破裂的原因则是后藤基次与邻国丰前的细川家关系密切。关原合战后，细川忠兴移封丰前，前领主黑田长政移封筑前。此时黑田长政将丰前的当年征收年贡全部带走，激怒了细川方从此两家关系紧张。后藤基次镇守的大隈城与细川家接壤，本来应该严密监视国境的基次却与细川家相处融洽，使黑田长政极为不快。再加上后藤基次自视过高，并不把黑田长政当做真正的主人，终于导致了悲剧的发生。

离开黑田家后，后藤基次投靠池田辉政，黑田长政因为怨恨不肯善罢甘休，不断向池田辉政诉说基次的不义，为了不使辉政难堪，基次离开了池田家。然而黑田长政却在大名间发布了"奉公构"，导致所有的大名都不敢招募后藤基次，基次只得在大坂流浪。奉公构是对那些犯了严重错误武士的惩罚，禁止他们再侍奉其他大名。而长政这种肆意利用君主权，使后藤基次无所依靠的做法，也对后藤基次投靠孤立无援的丰臣家起到了决定作用。

勇猛果敢大坂恶战 死得其所美名永传

通过大野治长，后藤基次成为牢人大将。在大坂冬之阵开战前，后藤基次与真田幸村都提议在城外决战，但却未被当权者采纳。不过后藤基次一样在冬之阵表现活跃，在大坂城东的今福地区与木村重成合力阻止了佐竹义宣军、上杉景胜军的前进。最初后藤基次坐守大坂城，看到木村重成军陷入苦战后，基次率军进入战场，与上杉军展开了激烈的铁炮战。上杉方的直江兼续从基次的服装上判断出他是敌军的大将，因此命令上杉军铁炮部队集中火力向基次开火。虽然有五六发子弹命中后藤基次，但只有一枚子弹擦伤了基次的左腕，其他的子弹都被基次的铠甲弹开。后藤基次中弹的左腕鲜血喷出，基次急忙探察伤口，确认只是轻微擦伤后，基次说道："这样我都只是轻伤！看来秀赖公的运道确实很强！"后藤基次此语即振奋了士气，也表达出了自己是支撑丰臣家栋梁的自负。

大坂夏之阵爆发前，家康送来了劝降书，以播州一国的高额俸禄招募后藤基次。基次首先向家康的邀请表示感谢，然后说道："我担任秀赖公的先锋之职，决定以初战之日阵亡来报答家康公邀请之恩！"后藤基次为了迎击来自大和方面的德川军离开大坂城时，还因此事遭到了他人的怀疑。

1615年5月6日，后藤基次率部三千人在小松山与伊达政宗、松平忠明、本多忠政、水野胜成、松仓重政、奥田忠次的两万大军展开激战。在基次的巧妙指挥下，多次击退了敌人进攻，并将敌将奥田忠次斩杀。然而因为大雾的缘故友军未能及时增援，后藤基次部队的人数锐减。伊达军的铁炮部队在此时赶到战场，数百挺铁炮一起开火，后藤基次腰间中弹落马。虽然基次数次努力，但却始终不能站起来。最后后藤基次大呼可惜自尽身亡，享年五十六岁……

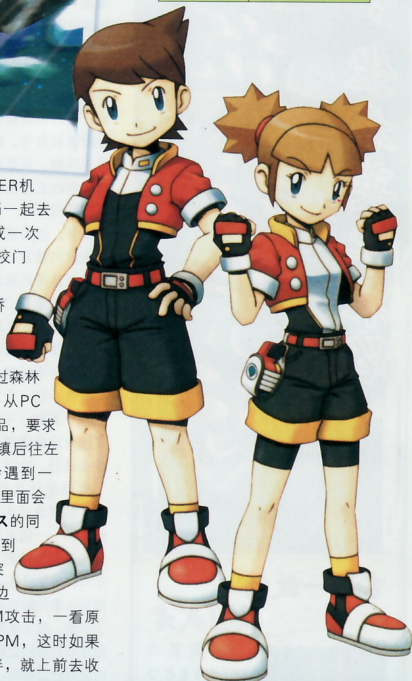
ポケモンレンジャー バトナージ

菜单	
スタイラー	角色状态
リリーズ	放生
ブラウザ	PM图鉴
ミッション	主线任务提示说明
マップ	地图
クエスト	支线任务提示说明
オプション	游戏设置选项
じてん	游戏字典
ちゅうだん	游戏即时中断

口袋妖怪历险旅程再启航，神奇宝贝同心协力救世界。

选择好男女性别以后，正式进入游戏。首先是第一场教学，用触摸笔按照指示收服一只皮卡丘。→主角正式进入RANGER学校培训，这时可以给主角起名字，笔者是起的**マルス**，下文攻略中均以此名为主角。先去右上的房间，然后上二楼，再下楼去右下房间，最后去左上的房间，一系列剧情后终于可以出门。地图上显示S的地点就是存档点，显示P的地方则是充电的地方（相当于回复体力值）→先去左边的大房间里进行教学。这里有一个很重要的知识点，本作中所有解谜都是会利用所收服到的PM的能力，点击它后菜单中会显示，相应的物品和阻挡物都需要用对应的技能和等级来破坏。点击PM后，直接将直线拉到需要破坏的物品上即可。结束后来到大院，一位女士被一群鼬牙狸围困住，帮她解围，总共需要收服4只，非常简单。→在地图右下方的场景有一个RANGER标志建筑物，这里发生剧情，有一个人来向大家炫耀自己已经捕获到的PM。→回到自己的房间发生剧情，学校中丢失了东西，大家一起寻找，物品一共有四件，先到左下的房间，抓两只鼬牙狸，利用它的技能打破挡路的箱子，找到第一个物品。→接着去右下，右上，左上的房间，依次拿到剩下的三个物品。→这时楼下的地下室里闹鬼，下去来到地下仓库，原来是几个鬼斯在闹事，将它们驱逐，一共4只。→继续找物品，出大厅在院子中央找到一个，接着向下行，在门口又捡到一个。→终于在门口的树旁找到了偷东西的贼，原来是一只懒人翁，轻松将其驱逐。→剧情后再回到门口，一个人被一群鼬牙狸围困在树上，救他，这次鼬牙狸会冲刺攻击。→第二天**マルス**终于拿到了RANGER机器，这次他要和女伴搭档一起去**ビエンタウン**镇单独完成一次任务。至此终于可以踏出校门了。

マルス二人刚走到桥上，看见一个女孩因为找不到自己的哥哥而在这里哭泣。→剧情后一路穿过森林来到了**ビエンタウン**镇，从PC屋服务员那里得到贵重物品，要求送到**ソヨギのおか**去，出镇后往左边的道路走。→森林中会遇到一个老人，他有三只PM，这里面会有一只在后面能成为**マルス**的同伴。→继续向上走，会遇到一群正在聚餐的小孩。突然有个人来求援，在海滩边因为不明的原因有人被PM攻击，一看原来是刚才那位老人的三只PM，这时如果你想选择哪只PM作为同伴，就上前去收服哪只，笔者选的是电栗鼠。→沿路返回**ビエンタウン**镇，与右下屋里的人对话，出门后会出现两只藤球怪，BOSS战，将其驱逐。这时**マルス**已经合格毕业，成为了正式的RANGER队员。→向上走后，来到PC中心，这里也是RANGER基地发生剧情后，一场教学会指示玩家如果在战斗中使用持有PM的战斗特技，也就是属性陀螺能力。点击屏幕右下的图标，然后选择使用即可。→加入RANGER队伍的第一个任务就是向这里的居民告知自己已经正式成为了RANGER的成员。→除了左下的屋子中没人外，其余三家都通知到，然后去地图右边，遇到先前在海滩见到过的老人，他将先前**マルス**选择的PM交给了他。现在要开始正式执行任务了。→向左边出镇再次来到海滩，径直来到海之洞窟。进洞前在外面抓只烈雀和鼬牙狸。→里面的栅栏需要用烈雀的切割技能破坏，岩石则用鼬牙狸的技能破坏。里面的小拳石需要先用水泡技能攻击后才能捕捉，无壳海牛就拥有这个技能。→先在右边的洞里抓一只朝北鼻，用它的2级碎岩技能破坏最终的岩石。进去后再抓海牛兽，再用它的二级水泡攻击破坏掉机器即可，而后被控制的PM们都得到了解放。→回RANGER基地，向队长报告情况，剧情后获得RANGER1等级认证，并且解放了虫属性陀螺使用的能力。



本次接受了一个委托任务，去镇上右下的农场，里面的坦克奶牛正在发疯，BOSS战后回到基地。→这时上方的道路终于开通，发现这片森林中烟雾弥漫，原来是发生了火灾。两个路口全部被封锁，这里必须先帮地图右边的小女孩找回她的4只粉红蛋。→在森林里抓4只给她即可，路上会遇到燃烧的木头，抓杰尼龟用水泡技能熄灭即可。→再走左上的道路，这时需要到地图左边的区域里抓一只水箭龟，然后到火灾现场使用它的求雨技能就可以灭火。使用方法为在有问号的地方点击水箭龟即可。→这时大家调查火灾原因，在地图右下方发现一个男人，将其带回基地由队长处理，剧情后获得RANGER2等级认证，并且解放了火属性和格斗属性陀螺使用的能力。



剧情后从火灾森林继续向上前进，向左走一路来到新的城镇——**プエルタウン**镇，在进镇前先记得抓两只大海狸，进去后，用大海狸的二级水泡技能破坏掉全部机器，解救全部PM。→接下来从右上出发，切换到下一个场景。抓两只卡蒂狗，利用它的火焰技能破坏掉这里的全部两台机器，PM得到解放的同时，并让出了右边的道路。→从右边继续前进，通过桥来到新的场景，破坏掉这里的机器后，返回到镇子最初的入口处，然后再往右边走，用电击宝宝破坏掉这里的机器，至此所有PM都得到了解放。→继续从记录点旁向右前进，剧情后BOSS战，这次是四只小哥达，轻松获胜。接下来还要对付一只毒斗蛙，它还是有点实力的，建议直接用电击将其麻痹就能轻松击败它，再次获胜后得知了这个邪恶团队叫“**ヤミヤミ**团”。→回到基地，得知先前的火灾是**ヤミヤミ**团指示的，将抓到的男子放了。→剧情后去镇下方，这里可以抓到礼士蟋蟀作为同伴，但**マルス**一次只能带上一只，可以回到这里找小女孩切换。→回到基地，这次一路向上再次来到**プエルタウン**镇，并来到右边的港口，乘船进行一场水底作业。→下到水底，这里全部是水族，栅栏需要用小海星来破坏，而灯泡鱼则可以给自己充电。→发现食人鲨把我们正要找的钥匙带走，只好沿路追踪它。这里需要抓一只蝙蝠鲨，在有问号的地方使用，就能乘坐它进入深水区。→一路穿过激流来到记录点处，这里需要利用激流加速来追上食人鲨，降服它以后，就能拿到钥匙。→完成任务后，获得RANGER3等级认证，并且解放了钢铁属性陀螺使用的能力，最大PM携带数也提升为4。

回到**プエルタウン**镇，向上来到大桥处，管理员使用钥匙，**マルス**通过大桥来到新的城镇**アンヘルパーク**。进入大楼发生新的剧情后，一路通过左边的道路来到PC屋。→在路上抓一只大海狸，进入后用二级水泡技能破坏掉机器，而后去右边的房间接受新的任务。→出镇后一路向右，然后向上，原先不能通过的道路开放了，来到一个山区。→抓一个卷毛翁，用它可以切断蔓藤，然后顺势往上爬，还有一些地方需要踩在叶子上弹跳来移动。黄色的机器可以大嘴娃的钢牙技能破坏。一路来到记录点，会发现一个**ヤミヤミ**团的队员正在控制两只暴槌龙破坏山脉，迎上去BOSS战。这是游戏中第一个比较棘手的PM，因为它发动三级技能的时候，黄槽会急速下降。多利用电栗鼠的麻痹技能，将其电晕以后快速将其收服，它在发动岩崩的时候可以看好范围在外围画圈，再准备几只小磁怪回复电力，就能战胜它。→获胜后回到山间的木屋，获得RANGER4等级认证，并且解放了毒属性、鬼属性、超能属性、恶属性陀螺使用的能力。

准备回**ビエンタウン**镇的基地，这时**マルス**的等级可以骑乘多多进行移动。它是非常好的交通工具，到处都能抓到，点击它即可骑乘或下落。→回到基地剧情后返回学校，在路上又碰到**ヤミヤミ**团的队员，这次需要打败一只毒斗蛙。→在学校里发生剧情后与两只捕蝇草战斗，轻松获胜。→回到基地发生队长失踪的事件，来到**プエルタウン**镇，去先前潜水的港口，乘船来到**ボイルランド**岛。注意这次的战斗会非常漫长，玩家们做好思想准备哟。→与口门的人对话后，发生剧情即可进入火山的地下洞，一路上需要抓鬼气球然后在热气口使用，挂在上面飞跃横沟。而且会连续遇到**ヤミヤミ**团的队员，他们会控制一些PM与玩家战斗，但都是一些很容易对付的PM，轻松过关。→一路来到被岩石挡住的路口，这时乘气球去左边抓一只怨影娃娃，利用它的技能打开右边的门，然后抓里面的臭臭泥，利用它的碎岩技能打碎岩石。→来到地下工厂门口，这里需要进行一个潜龙谍影般的小游戏，限时内在不被守卫发现的情况下达到大门前，只要利用箱子躲避好，就能很简单的通过。在大门口发生战斗后，顺利进入工厂内部。→里面需要光电狮的二级电系技能和拳击力士的二级格斗系技能来破坏两部机器。→抓两只豪力，用他们的技能启动开关将箱子连成通路，再抓一只霹雳弹开启电门。→一路向前终于找到队长，这时需要先去右边上面的房间里抓两只大哥达，然后利用它的切割技能在有两个转桶的场景里打开门，抓住里面的电击兽，回到队长的房间，使用闪光技能后，再用大哥达的切割技能为队长松绑，接下来去存档，因为马上会有一场恶战，之前应该多储备一些皮卡丘带在身上。→经左边的道路遇到**ヤミヤミ**团的队员，这次交手的PM是3只熔岩蜗牛，获胜后来到一个巨大的甲板上。→开始三连战，轻松战胜两只铁甲犀牛和三只毒臭鼬后，迎来毒龙蝎。对付它只要有耐心就行，在它放毒的时候在外围画圈，然后多利用电栗鼠的麻痹技能，就能获胜。→剧情后，船开始漏水，这时需要在4分钟内返回到工厂入口处用豪力的冲撞技能将盖子关上。→成功后船直接停靠到学校附近，大家都平安获救。

回到RANGER基地，**マルス**因为出色的表现而成为TOP RANGER，这意味着以后有更大的责任和困难要去承担和面对。→剧情后向RANGER同盟出发，来到上方的悬崖边，看见一座高塔，这时联盟的伙伴乘着椋鹰将他直接带到同盟，以后只要抓只椋鹰，直接点击就能飞往目的地。→剧情中，同盟主给陀螺增添了蓄力能力，这个可是以后战斗中对付BOSS和强力



NDS	本刊译名:口袋妖怪守护者 融合			CERO A
	Nintendo	4800日元	2008年3月20日	
角色扮演	卡带	日版	1人	512K

PM的最效手段。只要将触摸笔点住不放，数秒后威力会提升一倍，但一旦离开触摸屏就需要重新蓄力。→新任务是来到**ヌリエ**高原的**ヌリエ**遗迹，它在**アンヘルパーク**的右边，直接用椋鹰飞过去即可。→到达后一路向右前进，在森林迷雾区又碰到**ヤミヤミ**团员，这次的PM是三只黑暗鸦。→来到遗迹门口，这里被迷雾团团笼罩，先用切割技能破坏掉上方洞口阻碍物，放出钢铁鸟，然后必须抓住它，使用它的狂风技能驱散迷雾，这样就能进入遗迹了。→这里面需要来回搭乘幽灵气球上下前进，一进去抓到幽灵气球以后回到刚才遗迹处左边有光处，**マルス**脑袋上冒问号时，点击它即可。把**マルス**带到上面一层，这里有穿山甲，利用沙基拉的二级技能破坏掉洞内大石头。→在里面捕获电击兽后来到黑暗处使用，然后用穿山甲打开地洞。→这时回去再抓一只电击兽带上，下到下一层，用素利柏打开石门，捕获里面的沙基拉。→用沙基拉的二级技能破坏大石头，来到下一层，从下面绕到右边的光亮处，用幽灵气球飞上去稍微向下跳一点就可以看到具有三级冲击技能的钢面龙，抓住带走。破坏大石头以后，进入洞穴深处遇到同盟的同伴，因为前方敌人众多只有另想办法。→回到刚才抓钢面龙的地方，不要从悬崖跳下去，来到右边的石板，用素利柏的能力打开，到里面捕获臭鼬王。→回到同伴那，使用臭鼬王的技能，将全部**ヤミヤミ**团员赶走。从洞跳下去，来到最深处，BOSS战鬼盆栽，它会在五个点上随机出现，攻击手段非常模式化，基本没难度，只要有耐心，胜利只是时间问题。剧情后回到RANGER同盟，获得RANGER5等级认证，并且解放了冰属性和龙属性陀螺使用的能力，最大PM携带数也提升为5。

剧情后此回的任务是寻找蓝宝石，这次在联盟南方的森林里抓一只水鼬王，然后从附近的河流下水，只要在桥头边，脑袋上有问号的时候点击水鼬王就可以下水了。→向上游走就能到达水晶洞穴**クリスタどうくつ**，在洞穴上方继续出现敌人**ヤミヤミ**团员，这次的对手PM是三只大嘴蝠。→挡路的冰块需要用二级火技能破坏，在洞里抓溶岩骆驼即可。穿越洞窟后来到一片白茫茫的雪原。→剧情后击败**ヤミヤミ**团员，稍作休息后再往上走来到老婆婆的家中，剧情后即可正式前往迷宫了。→首先要穿越冰之湖才能到达，这个湖里一共有两个场景，首先需要抓一只钢帝企鹅，然后利用激流的助推力冲破冰块才能前进。进入到第二个场景后，正中间的那个出口是正确的，多摸索一下，其实很简单就能通过。→来到神殿门口，需要先抓一只六尾，用它的技能点燃圣火台，在这个迷宫里会经常用到。→一进入大殿首先是与**ヤミヤミ**团员战斗，对手PM是4只暗犬。然后由右边的道路一路前进，路上需要用六尾点圣火台，还有一处会有很多冰锥落下，这时依靠冰锥来一路向左边的路口进入即可，一直来到九尾的房间，抓住它，然后从滑冰的场景掉下就会回到一层。→用九尾的能力融化门口的巨大冰块，进去后往右边，蓝色的冰块踩上去会碎掉，需要快速通过，如果从黑缝里掉下去就需要重来。→在路上抓两只六尾，然后向左来到一个需要点燃两个圣火台的地方，用六尾点燃后，进去抓里面的梦魇。→带着梦魇往回走，有一个需要3级超能力打开的石板，打开后进去又是需要走蓝色的冰块，由两边都可以走到中央的入口，进去后BOSS战，雪魔女，没什么难度，用蓄力攻击便可轻松搞定。→这时有一面冰墙挡住了去路，回前一个场景，去左右两边的房间里抓两只小里奥就可破除冰墙。→进入最深处，这里是蓝宝石的守护者BOSS是波导之勇者鲁卡里奥。它除了出招迅速外没什么威胁，然后它会发动一种一定时间无敌的技能，这时躲在一旁蓄力即可，获胜后得到蓝宝石。→通过传送球回到神殿门口，回RANGER同盟，剧情后获得RANGER6等级认证，并获得陀螺蓄力加速的能力，以后蓄力攻击就更好用了。



剧情后下一个任务是去寻找红宝石，直接飞往地图右边的火山村，先在村子左边的屋子里引发剧情，然后去上方右侧红色的铁门前，但打不开，再次回去找老人对话后，她的孙女会送来钥匙开门。→正式开始任务，首先要抓一只溶岩龟作为脚力，这里行走都需要用到它。站在半截的断岩上，脑袋上有问号的时候点溶岩龟即可。→洞里的火山岩需要用海牛兽的2级水技能冷却岩石后，再用相扑怪的碎岩技能打碎。在第一层右边的存档处，从旁边的亮光处上去，这里和前一个迷宫一样，需要幽灵气球才能上去。幽灵气球在左边悬崖上，需要骑着溶岩龟切换两个场景绕道过去。→来到二层，先到地图右边去抓一只大嘴鸥，然后用它的3级水系技能破坏左边的岩石。路面上的火焰是可以从当中的缝隙里穿过去，将路上的相扑怪抓了。接着是与**ヤミヤミ**团员战斗。→然后穿过一段会落岩石的地段后再抓一只具有4级破坏能力的钢甲暴龙，用相扑怪打破岩石，继续深入。路上又会遇到**ヤミヤミ**团员，对手PM是两只猛火猴，解决掉杂兵后，与一个BOSS级的豪火猴战斗。→来到最深入，这次守护红宝石的是炎钢兽，对付它前期比较简单，当它每失掉1/3的体力值，就会在地上放出一个陷阱且不会消失，这时就需要考验玩家的微操作能力了。→胜利后获得红宝石，通过传送球回到洞窟口。→回RANGER同盟，剧情后获得RANGER7等级认证，最大PM携带数提升为6。



接下来的任务就是找最后的一颗黄宝石，在**アンヘルパーク**城的中央广场，在这里听完演奏，就开始像右边的港口出发。乘船前进，在中途却向触礁一样，船搁浅了。→原来是巨鲸王竟然被电网困住了，需要帮它解除，一共有四根电网，每根都需要



用大口鳗破坏，所以随时带一只在身上吧，这里电灯金鱼有回复电力的技能。→前进到第三个场景的栅栏用海星破坏，进入最后一个场景前需要穿越一个由刺鱼组成的水雷阵，乘上蝙蝠鲨以后利用激流前进，在最后一片激流需要控制好方向，平滑到最后的出口。→最后会与海马王对决，它除了速度快以外基本没威胁，躲在一旁蓄力，趁它发完海浪后发动攻击即可。→解除全部4根电柱后电网解除。巨鲸王获得自由，它的孩子皮皮鲸被**ヤミヤミ**团抓走，巨鲸王带着**マルス**来到了一个海面作业平台。→突击进入，首先抓到光电狮，打开电栅栏后与**ヤミヤミ**团的团员交手，对手PM是雷伊布。然后抓到雷电狮，用雷电狮的技能破坏电机，这样一来便可解除电网。→然后一路上会遇到很多**ヤミヤミ**团员，依次击败后就能追上抓皮皮鲸的团员。然后进到一个新的场景，这里需要和各个房间里的**ヤミヤミ**团员战斗，左下的房间先打不开，需要在上方中央的房间里找到同学后，由他帮忙打开。→进入后抓到臭鼬王，然后带者它来到地图右上的房间，利用它的技能将房里全部**ヤミヤミ**团轰走。由电梯来到最深处，这里依然是要抓雷电狮，然后通过踩蓝、红两色的开关分别破坏掉右下和左上的电机。→在前两个电网解除后，再来到第三个电机的房间破坏之。终于来到最终的地点，这次BOSS的PM是镰刀天蝎，先蓄力，然后等待最好的出手机会，就是在它连续做完冲击后。→胜利后**マルス**获得这次任务的嘉奖，RANGER8等级认证通过，这时陀螺可以二次蓄力，蓄力后威力将是普通的三倍。

继续乘船来到这次的目的地，黄宝石的所在地**ハルバむら**村。首先要破坏掉这里的机器，用二级的冲撞攻击。然后向地图上方前进，抓一只大烈雀切断树藤爬上去。→来到神殿门口，这里需要沙河马的凝沙能力才能进入，沙河马就在下面的流沙阵中。→进入流沙阵，首先抓一只多多，骑上以后再去追沙河马，一定要在它浮出地面以后才能遇上它，它身旁有旋风护体，要看准机会。→成功抓到后，用它的技能搭好道路，进入神殿，门口的滚动岩可以考虑抓一只，用来破坏最终的大岩石。当然到最后抓巨甲兽也能起到同样的作用。→一路前进，这很像先前迷宫的大合集，这里有一只水鼬王给你带路。流沙的地方，有沙即可滑下去。需要踩叶子弹跳的地方抓一只穿山甲，然后破坏岩石才能发现最后的一片叶子。→有很多浮板的地方，一点点的走即可。通过了很多传送带的地方后，就会来到最后的入口，破坏这里的大石头，跳下去来到最终神殿。→这次的BOSS是月神，没什么难度，只要微操作熟练，躲开它放出的小球画圈即可。→胜利后获得黄宝石，这时**ヤミヤミ**团出现，用同伴相威胁，拿走了黄宝石，并放出电磁怪进行攻击，轻松击败后通过传送球回到神殿入口，先回RANGER同盟。→剧情后RANGER同盟遭到攻击，开始应战，第一场是狂电兽，第二场是地龙，利用二次蓄力攻击均不在话下。第三场居然是对付8只鮑牙狸，这个纯属恶搞了。胜利剧情后**マルス**获得保卫总部任务的嘉奖，RANGER9等级认证，最大PM携带数提升为7。

准备一下以后，飞去**アンヘルパーク**城进行最后的决战，多带几只三合一电磁怪在身上。进入大楼，从现在开始会进行非常多场连续的战斗，记得多存档。→守在门口的**ヤミヤミ**团员对手PM是古蜻蜓，战胜后进入大厅，门被封锁，连续战胜数名**ヤミヤミ**团员后，队长和朋友们前来增援，然后进入电梯，第一个问题要选否，然后依次选：是、否、是、是，这时电梯会启动，出来以后一路击败**ヤミヤミ**团员，爬楼梯来到下一个场景，这里需要先打败四个守门的**ヤミヤミ**团员。→第一是左边图书室里的女生，然后在这里抓一个电击兽，来到下面的黑暗房间里使用，第二个就会出现，击败以后抓一只巨钳螳螂，来到右上用它的技能切断树藤，进去击败第三个守卫，然后抓一只火鸡斗士。→来到右下的房间用其技能发火，引发消防警报，最后一人从卫生间里出来，击败之，正上方开门。进入中间的控制室以后，电力全部回复满，并且左上方开门。→来到下一个场景，这里有两个电网，抓两只巨钳螳螂，来到左下的房间，先将里面的电击兽放出来，抓了它来到旁边的房间照亮，再把电龙放出来并抓住。进入上方的主室，又是一场恶战。这次的对手PM是胡地、雷电狮、针叶王3只。先搞定雷电狮或针叶王，最后再对付会瞬移的胡地，此战要敢于出手和受伤。→地图右上角开门，这里又有连续的三场战斗，但是中级的PM，难度不大。来到下一个场景，记录。→接下来会进行最终阶段的战斗了，在门口首先与巨钳螳螂和超能女皇战斗，胜利后进入塔内。→第一层先抓一只水伊布，然后到第二层，BOSS战，PM是武士巨龙，它行动超级缓慢，非常好对付，然后在门口抓一只滚动岩破坏掉晶球。→第三层的BOSS是鸭嘴暴龙，它和武士巨龙一样好对付，胜利后用水伊布破坏掉晶球。→第四层的BOSS是超能斗士，击败它以后，又要和武士巨龙、鸭嘴暴龙和超能斗士同时交手。此战的关键是先用电栗鼠的技能麻痹它们，趁它们三个走到一起的时候下手。后一口气不怕受伤的解决掉武士巨龙或鸭嘴暴龙，当只剩下超能斗士时，就好对付了。胜利后用电龙破坏掉晶球。→剧情后来到塔的最上层进行最终决战，存档后请进行最后的整装，笔者此时身上带有4只三合一磁怪，个人认为绰绰有余了。→两连战，首先是要对付夜游神，没什么难度。只要微操作仔细一点就行。→接下来是最终BOSS神兽噩梦。首先不要与它正式交手，因为无法对它造成伤害。过一会自动发生剧情，同伴们使用三颗宝石的力量解除了噩梦的无敌。这时就可以对其展开攻击，用电栗鼠的技能麻痹它，然后拼命画圈，在它放出二级攻击技能会有很长时间不出招，这时也可以轻松画圈，之前可以躲在角落里蓄力。在它的体力值失掉2/3后，会召唤出黑日，是不能碰的，还会放出黑色陷阱，这时就是考验微操作了，笔者认为是十分简单的，最后阶段将其麻痹后，毫不顾及地拼命画圈即可获胜。→胜利后全部被控制的PM都得到了解放，人们的生活回归正常。通关后自动存档，出现战绩报告，回到标题后再取档进入游戏，剧情后到RANGER同盟，RANGER10等级认证获得。此时可以进行隐藏要素的收集，大家一起再次踏上冒险之旅……

□文/七曜

口妖守护者二次登场

□责编/猴子

Prologue

提起《赛尔达传说》，很多玩家都不会觉得陌生。特别是因为获得FAMI通第一个满分而世界闻名的系列名作《时之笛》，从诞生之日起，就获得了全世界各大媒体雪花般地赞誉，笔者甚至戏虐地说过："《时之笛》最惹人讨厌的地方，就在于她被人称赞的次数实在太多！"

《赛尔达传说》系列的好，国内外知名网站与论坛上均不乏赞美的文字。笔者作为系列爱好者其一的晚辈，着实不敢在这些出自行家之口的论断前班门弄斧。鉴于国内玩家对于该游戏的讨论多集中于游戏的设置与相关攻略方面，这一次笔者决定另辟蹊径，从《赛尔达传说》3D系列的剧情设定方面入手，谈谈这个伟大的游戏系列中，容易被玩家所忽略的另一面。

对于整个《赛尔达传说》系列而言，基本能分为3D与2D两大类。其中3D的作品至今共推出了4作，它们分别是：

1.赛尔达传说-时之笛（即Ocarina of Time，简称OOT），包括GC版《里-时之笛》

2.赛尔达传说-玛吉拉假面（即Majora's Mask，简称MM）

3.赛尔达传说-风之杖（即The Wind Waker，简称WW）

4.赛尔达传说-黄昏公主（即Twiligth Princess，简称TP），包括GC版与Wii版

相对于2D系列，这4部3D作品推出的时间较为接近，内在的联系也更为紧密，后3部作品在时间关系上更是一脉相承于OOT，故而笔者将讨论范围限定于这4部作品之内。

无论您是否为这些作品的玩家，如果您以前认为这些作品里说的都是给小孩子看的故事，笔者今天会告诉你——你其实被表象欺骗了。别不信，随笔者来一一解读赛尔达3D系列剧情的奥妙吧。

《赛尔达传说》3D系列剧情漫谈



基础要素简介

关于神圣的三角力量

众所周知，创世三女神留在海拉尔的黄金三角力，是赛尔达系列中传说的根源。OOT剧情中第一次对创世三女神作出了正面直接描述。即力量女神丁妮，智慧女神娜茹，勇气女神花柔，她们分别创造了大地与土壤、物质存在的法则、万物生灵。之后她们便离开了这片名为海拉尔的世界返回了天国，并留下了神圣的黄金三角力量。隐藏在海拉尔的圣域中的神之遗迹三角力，包含着三女神的创世之力，接触到三角力的人能靠其实现任何愿望——前提是，这个人内心中对三女神各自代表的3种力量的信念必须平衡。

否则，三角力会一分为三，触摸之人由于没有足够平衡的信念而仅能获得其中的三分之一，即此人内心中最强大的一种信念。其余三分之二的神力，会分别依附在其他命运选择的适格者身上，适格者的手背上将出现三角纹章作为标记。

即便是分散的三角力依然寄宿着可观的神之力：正中居上的是"力量"之力，左下的为"智慧"之力，以及右下的"勇气"之力。显然，OOT中第一代被命运选中的三人，除了第一个触碰黄金三角力却仅获得"力量"的加农道夫，第二人为象征着"智慧"的赛尔达公主，最后一人就是"勇气"的代表——林克。

三女神各自的法力与颜色之间也有着微妙的配对关系。力量女神，对应红色的火魔法；智慧女神，对应蓝色的爱魔法；勇气女神，对应绿色的风魔法。

游戏中加农多洛夫那惹眼一头红发与似火的披风一直在向世人张扬着那份"力量"；而林克那万年不变的绿色套装，也与他继承的勇气女神之力息息相关（另外，WW中"风之勇者"这个称谓也算是实至名归）；虽然赛尔达代表的智慧之力与蓝色的关系相对薄弱，但是希克（赛尔达乔装而成）的服饰确实也以深蓝为主色调。

此外，神力继承者自身也有着独特的天赋。例如，加农道夫的"力量"给予了他不竭的生命力，"智慧"的赛尔达拥有克制魔物的光之箭，而"勇气"之林克则获得了退魔之剑的使用权。

围绕着黄金三角力的聚散离合，命中注定要纠葛在一起的三人，在不同的历史舞台上不断地演绎着动人而不朽的传说故事。

关于剧情道具时光之笛

时间，似乎是人类永远都在探索与追寻的不解之秘。因此，能驾驭时间，扭转时空的神器，总能散发出迷人的魅力。时光之笛，这个OOT中地位最为崇高的道具，除了令人着迷的法力，也是3D系列赛尔达传说故事的源头。

首先要明确的是，时光之笛的神力除了控制时间，也能控制空间。通过吹奏各种不同的曲调触发，它能够将一定空间范围内的生物或者物件，传送到某个特定的时间或空间中。

而OOT中穿梭时间的地点均发生在时之神殿中——触发方式为拔起/插入退魔之剑；

地点传送的情况则仅能精确到特定花纹的平台之上。结合众多魔幻作品对空间魔法的描述，上述这些触发前提，可以理解为时光隧道中的时间坐标，或者空间传送中的定位魔法阵。

任何涉及到平行世界理论的文艺作品，都有着相对复杂的时间体系，这里先粗略给出一个结论，由于时光之笛的存在，赛尔达3D系列自OOT之后便分成了两个（至少）平行世界。（后文将做详细解析）

关于不死的魔王，加农道夫

这里必须澄清一个概念，加农道夫并非天生的魔王，在获得"力量"三角力之前，他也是一个凡人——沙漠盗贼格鲁德一族的族王。

当然，身为凡人的他已经具备了强大的实力，魔法、骑射、刀剑、学识（还记得他曾在OOT中弹奏管风琴吗？），甚至缜密的心计，都使他具备了颠覆海拉尔王国的本钱。在获得三角神力之"力量"后，加农道夫如虎添翼，力惯天下，成为一代魔王。（魔王亦指加农道夫依靠神力变身而成的加农）。

上文曾提到，加农道夫依靠"力量"的神力，拥有了不竭的生命力，甚至连能伤害到加农道夫的武器，也仅剩下赛尔达公主的光之箭，与附带退魔之力的MASTER SWORD。因此从OOT的战争结束起，加农道夫便只能被封印，而无法被杀死。换句话说，只要三角神力之"力量"一天仍属于加农道夫，他便总能再次卷土重来。正因为如此，在WW和TP的剧情中，加农道夫总是隐藏在幕后的那个黑手，同时，他亦成为了贯穿赛尔达3D系列的重要线索，可谓一代枭雄，不死的传奇。

关于退魔之剑

如果还有什么线索贯穿了赛尔达3D系列，那就必须得说说这柄披荆斩棘的退魔之剑了。退魔之剑原名MASTER SWORD，具有王者之剑的含义。显然林克是勇者而并非王者，故同好们也以其具备"退魔之力"的特性来为其命名。顾名思义，这柄剑是所有魔物的克星，也是抗击魔王加农道夫的一大利器，而配合"勇气"之力后，方可最大程度的发挥出退魔之力。

根据游戏背景介绍，退魔之剑的铸造时间远早于OOT的时代，除其自身的锋利与坚韧外，那份退魔之力其实源于众贤者对诸神的日夜祈祷，诸神对剑的祝福所赐。WW的剧情中有这样的描写，由于贤者的死亡，对诸神的祈祷中止，退魔剑的退魔光辉便不复存在了，加农道夫亦曾公然的羞辱这柄失去神力的剑为"废铁"。而WW剧情的最后，林克觉醒为新生的风之勇者，并找到了新任贤者接续祈祷的任务，这柄退魔之剑才回复了威力，最后靠它成功地再次封印了魔王加农道夫。

赛尔达3D系列历代剧情赏析

OOT

沙漠盗贼一族百年一遇的男子，武力冠绝天下的格鲁德族王——加农道夫，不再满足于仅仅统治贫瘠的沙漠。他听说富饶和平的海拉尔王国里，保存着寄宿有诸神创世之力的神圣三角力，便借拜见海拉尔国王之机，企图夺取三角力，并一举统治整个海拉尔王国。

聪明的海拉尔公主赛尔达察觉了加农道夫的野心，她邂逅了在森林里长大的孤儿林克（十岁），并与之一起遵循种种线索，争取先一步打开传说中三角力的存放地点——时之神殿，以阻止加农道夫的邪恶计划。在他们的努力下，终于凑齐了开启时之神殿必须的3块宝石，但是加农道夫已经发起了政变，赛尔达公主逃出皇宫前将时光之笛与开启神殿的歌曲留给了林克。

林克打开了时之神殿，但是里面却只有一柄剑。原来时之神殿只是通往保存三角力的圣域的入口。而圣域的入口只有在剑被拔出时才会打开。林克就是这柄退魔剑在等待的人，但是林克才拔起了这柄剑，便被传送到了圣域最中心的贤者之间，并陷入了沉睡。而早已尾随林克身后，在暗中觊觎的加农道夫则顺利地塞进入了圣域……

七年过去了，苏醒的林克长成了小伙子。原来加农道夫已经找到了三角力，不幸中的万幸，他只得到了三角力三者之一的"力量"，而其余的"智慧"与"勇气"被分别赋予到了赛尔达与林克的身上。七年中，加农道夫无时无刻不在寻找着赛尔达与林克，企图夺取三角力的全部神力于一身。

而林克在七年中一直沉睡于圣域的贤者之间，赛尔达亦化身什克哈族后裔一直隐姓埋名。直到七年后，林克已经长大能够挥动退魔之剑之时，阻止加农道夫野心的计划得以再次展开。

在林克与赛尔达的暗中帮助下，林克上山下水，奔走四方，甚至依靠时光之笛的力量穿梭时空，终于解救出了6位贤者，闯入魔塔之中，打败并封印了加农道夫。历时七年的任务告一段落。林克也被海拉尔人民尊为"时之勇者"。赛尔达公主不忍林克缺失了七年的光阴，使用时光之笛将林克送回了七年之前。

至此，两个平行的世界诞生了。一个世界里歌舞升平，人民在为获得的新生而欢庆，可拯救世界的那个少年英雄却再也没有出现。另一个世界里似乎什么都没有改变，只多了一个经历了梦幻般奇遇的森林男孩，他即将和久违的的公主第一次见面……



以上便是以正常时间顺序讲述的OOT主干剧情，也许它看起来很像一个俗套的"英雄救公主"故事，但是在仔细品味后，笔者发现了几处另类的地方。

其一，林克并非以"救世主"的心态在奔波，相反，他只是一个寄养在长不大的科克里人森林里的孤儿，因没有守护精灵受到小伙伴们的嘲笑。他缺乏对外部世界人情世故的常识概念，以冒险和闯荡的心态行走在海拉尔的大陆上。这些可以从剧情过场的种种细节中侧面看出，例如林克听完德库树的遗言时稀松平常的起身拍尽尘土，获赠人鱼公主的定情信物蓝色宝石时的不假思索，还有第一次面对加农道夫时的初生牛犊不怕虎……总之，林克的冒险历程，用一个懵懂孩童以好奇心与本能在闯荡世界来解释，更为合理。

其二，加农道夫并非一个四肢发达头脑简单的反角。上文提到，要打开时之神殿需要满足3个必要条件——三宝石、时光之笛、时光之曲。加农道夫一开始并非没有亲自去找过，相反，他为了得到三宝石，下诅咒害死了德库树（这也是林克踏上旅途的起因），用巨石封锁了歌农族的食物来源，以此威胁忠诚的歌农族王（海拉尔国王的结拜兄弟）交出宝石，施魔法迷惑巨鱼把人鱼公主吸到了肚子里……可谓不遗余力；然而他最后意识到，靠强取豪夺是难以满足这3个必要条件的，尤其是由赛尔达公主亲自保管的时光之曲。此时，一筹莫展的他发现了受公主之托寻找宝石的林克，于是他利用林克之手来为其打开时之神殿（这样就可以解释，为什么加农道夫初次与林克见面的时候，未下杀手）。总之，加农道夫是一个实力雄厚、野心庞大、心机缜密的一代枭雄，而他最后的失败亦是因为自身的贪婪，还有对林克的蔑视——可谓成也林克，败也林克。

其三，赛尔达公主并非一个坐等英雄救的花瓶公主。事实上，她才是整个抗击计划的核心人物。加农道夫政变后，她隐姓埋名卧薪尝胆7年之久，之后无微不至的引导成年林克前往各个迷宫，最终的决战中甚至领导着六位贤者一起御驾亲征……就连OOT故事的最后，她毅然将林克送回7年之前的举动（此时她还问林克要回了时光之笛），一方面能表现公主的宅心仁厚外，同时也是一种极有政治主张的行为。笔者倒也不敢妄言这位公主有"狡兔死，走狗烹"的嫌疑，但是海拉尔王国的政权被她守护得固若金汤，却也是事实。总之，赛尔达公主的表现不愧为女中豪杰，智慧的化身。

MM

MM的剧情接续于OOT中林克被送回7年前的那个平行世界。林克再次邂逅了赛尔达公主，但是这一次赛尔达公主没有要求林克参与救国的计划，而是让林克带着时光之笛离开海拉尔，到新的世界去展开属于自己的充实人生。

林克照做了。某天他在一片陌生的森林中遇上了淘气的精灵姐弟与稻草人，并给后者抢走了珍贵的信物时光之笛。林克在追讨过程中误入了一个奇怪的市镇，更被稻草人施法化作了德库人形态。可谓祸不单行，林克在市镇里得知，淘气的稻草人从周游世界的面具商人那里抢走了一面极其邪恶，而且法力巨大的面具。获得法力的稻草人甚至任性的要把月亮引落到市镇上来——灾难发生的时间就在后天，准确地说，林克距离世界末日只剩下72小时。

想要在如此短暂的时间内降伏淘气的稻草人，简直是不可能的任务，幸运的是，林克在月球坠落之前夺回了时光之笛，利用公主教授的时光之曲，林克成功地躲过了一劫，回到了3天之前。就这样，林克在这个陌生的市镇周围穿梭着，3天时间仿佛一个死锁的循环，周而复始没有尽头，市镇里的景物，居民，甚至居民们各自的烦恼，都在不经意间感染着林克。短短3天时间，对林克而言却是永远，除非他找到一切噩梦的源头——那个邪恶的面具……

MM的主线剧情在系列中可谓最单薄的一作，但是该作的分支剧情却是系列中最为丰富的。林克这次拯救世界的冒险与魔王加农道夫无关，甚至连赛尔达公主，也只在林克的回忆中一闪而过。这次的冒险

目的非常纯粹，就是让林克脱离3日世界的无限循环。

上文笔者曾提到，OOT中的林克并没有世间的人情冷暖的概念，因此赛尔达公主不忍林克缺失掉成长岁月中最宝贵的7年时光，而将其送回了事件的原点。而本作的诸多剧情，其实也就是林克补完人类内心的情感之旅。故事中众多人物的分支剧情，囊括了亲情、友情、爱情，人性在这个末日即将到来的市镇里，被数倍的放大了，既有感人肺腑的真情流露，也不乏市井小人的丑恶嘴脸。本作剧情中对现实社会不良现象的影射，甚至人性丑恶面的深刻剖析，算得上同时代游戏中的翘楚之作，难能可贵的是，透过对人性阴暗面的刻画，最终游戏的主题依然回归到了歌颂人性的真善美之上。

林克通过帮助被诸多情感而困扰的众人，渐渐地补完了内心的人格。他明白了拯救世界的目的所在——帮助他人的同时，升华自己的灵魂。经历MM的剧情之后，我们有理由相信，林克在之后的人生道路上，不再需要赛尔达公主的指引，亦不会被光怪陆离的凡尘琐事所迷惑，他一定能够遵循着内心的信念坚定地走下去。

WW

WW讲述的是OOT中击败魔王之后世界的发展历程。作为拯救世界的功臣与"勇气"之力的主人，时之林克被送回了原来的世界，与此同时，他所持有的"勇气"之力也分裂为8小块散落到了新生海拉尔的各地。而海拉尔的人民则将这位英雄的事迹世代传唱。可和平的生活并没有一直延续，加农道夫的突然再临，再次让海拉尔陷入了黑暗的阴霾之中。起初人们期盼传说中的勇者会再次出现击败魔王，然而勇者却迟迟没有出现……（在勇气之力8分的前提下，出现这一结果很正常）

没有勇者的帮助，海拉尔国王只能率领众贤者与加农道夫奋力抵抗。战况不难预料，缺少了勇者与退魔之剑，盛怒的加农道夫几乎血洗了整个海拉尔，贤者与所在的神庙均惨遭毒手。束手无策的海拉尔人民，最后只有向创世的诸神哭诉这一切悲惨的遭遇，祈求诸神的庇护。诸神响应了众人的祷告，但她们的处理方式却大大出人意料。诸神在封印加农道夫的同时，亦降下无穷无尽的大雨，将昔日的海拉尔大地淹没了……

得到神谕的人类后裔，事先躲在了高山上，最后在这片汪洋的世界上生存了下来。世世代代，他们依然保留着对时之勇者怀念的习俗，即给每个年满12岁的男孩穿上勇者的绿装。WW的主角风之林克，也是在14岁生日的这天，开始了冒险的旅途。旅途的起因很普通，他救下了一只巨鸟爪下的海盗头领女孩，而自己的妹妹反被巨鸟抓走。为了救回妹妹，他开始了周游海洋世界的冒险。

冒险途中，林克遇上了一只会说话的龙舟（其实是海拉尔老国王化身而成），在龙舟的指引下，林克找出了女孩屡受巨鸟劫持事件的幕后黑手——加农道夫。原来加农道夫在力量被封印后一直企图卷土重来，他想借代代相传的赛尔达公主的"智慧"之力，重获神力。于是大肆在世界范围内搜寻年龄与赛尔达公主相符的女孩，林克的妹妹也是受害者之一。了解了事情原委的林克依然踏上了与加农道夫抗争的道路，期间他找到了传说中的"退魔之剑"，却因此误破了加农道夫的封印，加农道夫亦因此提前取回了魔王的身份，世界似乎紧接着就要重蹈当年魔物横行的黑暗时代覆辙了……

为了弥补过失，林克在伙伴的帮助下集齐了"勇气之力"的8个碎片，成为了新生的风之勇者，打破贤者神殿的黑暗封印并找到了新贤者的继任者，重塑了退魔剑的"退魔之力"，最后与真实身份为赛尔达公主的海盗女孩一起，再次联手打败了加农道夫。正如海拉尔老国王抢先对重现的圣神三角力许下的愿望所说——将上一代的人与物通通沉于海底，把世界交付于林克与赛尔达公主这样的年轻一代。这片满是海水的世界，再次迎来了新的希望……

WW对赛尔达系列的世界观作出了较多的阐述与解释，剧情也充满了童趣与温馨，就连魔王加农道夫亦去除了往昔凶神恶煞的气息，身着长袍的他在决战前甚至与林克做了平静的交谈，极具古代帝王般的儒雅之风。连他们交谈的内容也让人颇为惊讶，加农道夫一改对勇者的仇视口吻，自言自语般回忆起他在沙漠中的往昔岁月来。更令人吃惊的是，因命运的3人重聚而出现的神圣三角力被老国王抢先许愿时，加农道夫竟然没有表现出任何的恼怒与惋惜，他只是对老国王选定的继承人表示了不屑与不满，并打算用事实证明，老国王的选择是无力的，也是愚昧的。

这一战虽然以加农道夫失败告终，但是这段剧情描写却将加农道夫的山野盗贼之气一洗而净。也许经历过两次封印之后，这位信奉武力至上的霸主也开始质疑了。"武力"真的是获得世人称道与尊敬的必要手段吗？而主宰世界的人，只能是"力量"冠绝天下的人吗？也许游戏制作者安排这段剧情，也是为了主张"武立国，文安邦"这一古训吧？也许……

好吧，之后再多的也许也只能是笔者的猜测了，因为被封印而化作石块的加农道夫不会再开口说话了。WW中的加农道夫是系列历代作品中，描写得最有人情味，甚至是最有人格魅力的一次。如果还有再下一次的卷土重来，他还会抱定那个虚无缥缈的称霸之梦吗？

TP

TP的故事其实源于某次时代不明的处刑场之上，而刑场上镣铐加身，遭人鱼肉的赫然竟是加农道夫！处刑人是数位装扮怪异的贤者，没人知道加农道夫是如何被俘获的，也没人知道众贤者的领袖——赛尔达公主身处何地，更没人知道那柄封印加农道夫的专用兵刃与他的主人为何缺席了如此重大的仪式。尽管疑问不断，贤者们处刑的决心已经随着另一柄造型精美的宝剑斩下。宝剑深深埋入加农道夫的胸口，但是加农道夫身负的"力量"神力立即发挥了效用——不竭的生命力。加农道夫非但没有死去，反而发挥神通轻易地将行刑的贤者之一杀死，并企图挣脱禁锢自己的锁链。其余的贤者顿时乱作一团，连忙催动魔法，加农道夫身后的一面镜子顿时化作一个黑洞般的奇异空间，层层叠叠深不见底，强如加农道夫也无法逃脱它的吸引力，最后消失在了其中……

不知道过了多少年，在一处平静的小山村里，左手有着三角纹章的牧童林克，正过着与世无争，悠然自得的田园生活。可不期而至的哥布林一族的入侵，打破了山村的宁静。随着哥布林首领一声号角，诡异的影之结界出现了，林克在影之世界中竟然化作了一头狼的外形。之后林克邂逅了性格神秘而开朗影之住民米德娜，并知道了影之危机的来源。影之一族的贤者赞特某日突然获得了过人的法力，以此夺取了影之一族的统领大权，并开始打起了林克身处的现实世界的主意——事实上，他已经靠武力迫使赛尔达公主投降了。

为了阻止影之世界的扩大，林克与米德娜一同担负起了拯救各自世界的重任。召唤出了光之灵兽，平息了世界各地受到影之世界影响而出现的异象，并打败了贤者赞特后。幕后的黑手终于站出了台面——还是魔王加农道夫，他被贤者放逐于影之世界后，以力量为饵诱骗了意志薄弱的贤者赞特，最后得以返回了现实世界。

魔王依然强大，这次他甚至拥有了一柄做工精细的佩剑——即当年贯穿他胸口的那把处刑之剑。而战术上，更使用了附身于赛尔达公主之上的卑劣手段。可最终还是败给了合力抗敌的林克、米德娜、赛尔达3人。影之世界与现实世界又恢复了平静，回复真实身份的米德娜原来是影之世界的公主（即本作附标题所指），她在与林克朝夕相处的冒险中，内心显然已经滋生了朦胧的情愫，但是为了保证影之世界不会再次危及现实世界，她在返回影之世界之时毅然打碎了那面连通两个世界的通道——影之镜。击碎镜子的那滴晶莹之泪，分明闪耀着这位来自异世界的公主，那不输于赛尔达的灵魂之光……

总的来说，以TP讲述的故事情节很难界定其发生的确切时间（只能肯定其发生在OOT之后），而它描述的情节非但没有对海拉尔原有世界观做出进一步的解释，相反还极大地增加了玩家们的疑惑——不明就里的加农道夫处刑，来路不明的光狼-骷髅武士，玄之又玄的影之世界与暗之住民……随便挑出其中的一个，背后都可能隐藏着可以大书特书的新故事，看来本作在系列剧情的承上启下方面发挥了极大的作用。但是笔者却不认为这是本作最大的亮点，因为本作在对人物的刻画方面留下了太多可圈可点的地方，尤其是只言片语的细节描写。例如之前说的刻画米德娜离别时心态的一滴眼泪，就是很典型的"此时无声胜有声"范例。

对主要角色的描写不必冗述了，即便是对于一些二线角色，本作中也有不少过人的表现。比如那个平时腼腆害羞的小女孩科林，在危难之际却有舍己救人的英勇表现，这种反差的手法使角色的个性特点立即就凸显了出来。而最让笔者忍俊不禁的还数那个哥布林族的首领，游戏中曾数次被林克狠狠地

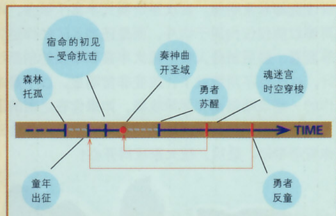


修理，但却总是锲而不舍紧追林克不放，但是在最终决战的皇宫再一次趴倒在林克身前时，他竟然冷不丁的爬将起来，憨憨的一笑，随后主动交出了城门钥匙，继而扬长而去。颇有一副“愿赌服输”的洒脱风范，结合他那粗旷的外表，一个爽直汉子的性格顿时让人过目难忘。（顺便一提，他似乎是系列中罕见的到最后仍能保住性命的BOSS级成员，没有之一。）

赛尔达3D系列的时间轴

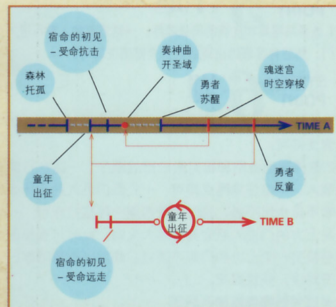
其实通过上文对4部作品剧情的回顾，该4作的时间前后顺序已经不难推出。但是为了使思路更为清晰，笔者下面将采用反证法作出排除式的证明。

首先是源头之作OOT。正因为时光之笛这件神奇道具的存在，才导致了其后不同的平行世界。笔者将用一个图表，来直观地展示OOT的主要流程。



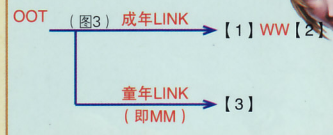
如图所示，除了最后的那次公主传送外，其实都是林克自身在童年与成年的世界中穿梭，笔者将此二者称为关联世界。打个比方，就和我们听CD唱片一样，然而我们只来回反复的听其中“排头2首”与“末尾2首”，中间的歌曲总是被我们用“快进”和“快退”略过。但是总体来说，唱片只有一张，曲目编排的整体性并没有改变。林克的时空穿梭行为，虽然对童年世界与成年世界的发展都会有所影响，但这二者却始终还是同一个世界。

与之相对，公主最后将林克送回童年的那次的时空穿梭，却有了根本的不同。主要的原因之一便是时光之笛归属权的变更，被送回童年的林克已经不再具有穿梭时空的条件（除非他打算重蹈历史的覆辙）。由MM的剧情可知，林克再次与赛尔达公主邂逅，并带着公主赠与的时光之笛离开了海拉尔，至此历史的发展出现了分歧，而故事的走向也明显地出现了相互独立的平行世界。



根据上文的剧情介绍，WW的剧情显然是接续成年林克的路线发生的，只有在这条时间线上才存在着时之勇者的传说，否则WW故事中民间纪念时之勇者的种种描述，均无法得到合理的解释。

至此我们已经明确了3个作品在时间轴中的位置，而剩下的一作TP的定位则显得颇为棘手。为了进一步理清思路，笔者在只有两个平行世界的前提上，找到了3个位置，这3个位置也是TP可能发生的所有位置。



如图所示，我们先看位置[1]这种可能性，即TP发生在OOT与WW之间的这种假设。如果TP发生在WW之前，将无法解释下述两点矛盾：其一，根据WW中确切的描述，时之林克因为要踏上某次旅途而离开了海拉尔大陆，而离开之时便与【勇气三角】分离开来，并且“勇气三角力”分裂为8小块，这8小块直到WW中才被风之勇者重新组合。而TP中林克的“勇气”三角力一直完整，二者明显存在矛盾。

其二，WW的神庙里供奉的是时之勇者，民间广为流传的是时之勇者的故事，若TP的故事发生在OOT与WW之间，为什么人民会忘却TP中这名功绩同样伟大的勇者呢？这里也明显存在着矛盾。

因此，位置[1]的这种可能性要排除。

让我们接着看位置[2]的这种可能性，将TP的故事放在WW的故事之后的这种假设，会遭遇到最大的质疑，当属海洋世界如何变回山川世界这个问题。诚然，如此翻天覆地的变化绝非人力可为，但是这个质疑仍无法彻底的否定位置[2]的可能性。因为WW中的古树曾经这样叙述，他们每年召开祭典后便会向汪洋世界撒出树的种子，树木的生长会产生众多小的岛屿，小的岛屿会慢慢的连成大的岛屿，最后形成新的陆地。

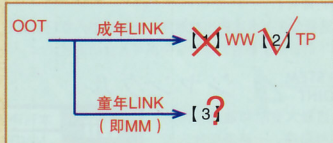
故此，TP处于位置[2]的可能性，是存在的。

最后让我们分析位置[3]。如果仅根据MM的剧情其实我们是无法判断这种可能性的真伪的，因为林克带着时之笛离开海拉尔时，最合理的背景情况应该是加农道夫并没有找到神圣三角力（原因，笛子被林克带走了是其一，加农道夫无法学到时光之曲是其二，退魔之剑能否有人拔得起是其三），换句话说，MM的时间路线上的神圣三角力并没有任何“一分为三”的证据，所谓“力量”“智慧”“勇气”的区别根本无从提起。反观TP的剧情，加农道夫显然身负了“力量”神力，林克手背上的三角纹章也一直清晰可见。

从这个角度分析，TP处于位置[3]的可能性近乎没有。

可是就和笔者之前评价的那样，TP那承上启下的剧情埋下了太多的伏笔，天知道加农道夫被处刑之前的世界上发生了什么惊天动地的大事？莫非他利用另一种途径进入圣域并触发了圣神三角力？莫非林克完成了MM的旅程后又返回了海拉尔？莫非……

好的，笔者只能说，基于现有的剧情资料分析，TP最合理的位置是发生在WW之后。在赛尔达3D系列有新的作品问世，并提供更为有力的线索资料之前，目前这4部作品时间轴顺序便只能如下图所示这般了。



赛尔达3D系列未解之谜汇总

综上文所诉，笔者已经对这4部作品做了一个完整的回顾。其实文中亦留下了许多系列剧情的难解之谜，在此做一汇总，方便读者朋友们进一步的思考，更期待有识之士能为笔者一解心中之惑。

1、退魔之剑由何人，于何时，为何故所创？

2、存放神圣三角力的圣域究竟位于何处？加农道夫在林克沉睡的7年之中做了些什么？

3、时之林克婴儿时期其母身受重伤，最终托孤德库树，此事背景如何？

4、林克携时光之笛离海拉尔远走一计的始作俑者是谁？之后的海拉尔发生了什么？

5、诸神封印加农道夫的同时亦降下大雨淹没世界，真相为何？

6、贤者处决加农道夫一事的相关内情如何？处决之剑为何能伤及加农道夫？

7、TP世界中盗贼一族绝迹，贤者之位由灵兽所替，魔法的使用大幅受限，事出何因？

8、授予林克剑技的谜之光狼-骷髅剑客的真身是谁？来自何方？

9、TP中失败的加农道夫肉身犹在，事后是如何处置的？

10、为什么任天堂官方不推出系列的标准剧情小说，而乐于看到国内外众多爱好者争论不休？

写在最后

能够完成这篇洋洋洒洒万余字的文章，是笔者作为赛尔达系列爱好者的一大荣幸。从迷恋赛尔达系列游戏本身，到关心游戏剧情，最后对剧情进行深入的解读，这一过程几乎涵盖了笔者的整个电玩历程。除却个人对赛尔达系列的热爱，诸多玩家同好们亦为本文的完成给予了不可抹灭的帮助。

提出观点容易，找到支持这一观点的论据却绝非易事。没有同好之间热烈的讨论氛围，没有你们细致的提问，甚至缺少了你们耐心的倾听，我对赛尔达剧情的认识都无法达到今天的这一深度。

谨希望以此文为契机，激起众多游戏爱好者的探索欲，如同携带着创造无限可能性时光之笛的时之勇者一般，写下属于自己的游戏篇章！

□文/yak

注：本文仅代表作者个人观点。



注意，本模式有100%的收集要素，要达成此目标必须要在接下来的攻关过程中达成以下几个目标：
1.完成所有关卡，全部共三十一个；
2.进入所有没有进过的门，包括一些隐藏的门，其中有些门还要满足一定条件才会出现；
3.获得所有橙色“!”标志盒子中的道具，此类盒子一旦取得就会消失，不会重复出现；
4.全部35名角色都可以使用。
每一关的收集率全达成后，地图上该关就会闪光并出现王冠标志，如果没有达成，地图上该关就会被插上绿颜色的旗帜，玩家可再次进入收集。

□文/NdsBBS.COM：哪吒的青春

《任天堂明星大乱斗》系列至今刚刚到第3代，不过因为每款游戏都跨越了一代主机，因此每一代的进步都非常明显。本次的进化是多方面的，首先，尽管Wii的机能和NGC相差不大，然而就画面来说改进却非常明显。其次系统模式丰富了很多，不再像以前仅仅拘泥于格斗，而是还加入了动作过关等要素。最后就是人物的极大丰富和场景的创新设计，这一点不用细说了，改变非常明显。以下是本作的一些攻略指南和要素收集，如果你在之前的通关路上遇到了什么阻碍的话，后面的文章应该会对你有所帮助。最后，祝大家玩得开心！



任氏明星终极乱斗 超强阵容闪耀新光彩！

SYSTEM POINT 1 オープニング

1.碧奇公主与塞尔达公主正在斗技场内观看卡比与马里奥的对决，玩家此时可选择控制卡比或马里奥与对方战斗，获胜即可。
2.亚空军的敌人出现，此时玩家可自由安排马里奥、赛尔达、碧奇、卡比的出战顺序，消灭全部出现的敌人即可。
3.BOSS大食人花出现，将碧奇公主与赛尔达公主抓住并关进了手中的笼子里，此时玩家将控制卡比与大食人花展开对战，先打破哪边的笼子就能救得哪位公主，另外一位将被瓦里奥变为模型。
★过关后卡比、塞尔达公主加入队伍

SYSTEM POINT 2 天空界

1.皮特从天空界下凡，控制他一路下落，到达红门进入即可通过。
2.亚空军大批敌人出现，控制皮特一路消灭敌人，到达红门进入救出被变为模型的马里奥。
3.安排皮特和马里奥的出战顺序，一路前进消灭敌人，注意躲避电击障碍，到达最后的金门进入即可通过。
★过关后马里奥、皮特加入队伍



SYSTEM POINT 3 云海

1.选择公主与卡比的出战顺序，无敌人无障碍，一路前行即可。
2.选择公主与卡比的出战顺序，一路前进入红门，然后向下前行消灭最后的镰刀坛怪即可进入金门通过。

SYSTEM POINT 4 ジャングル

1.选择大金刚和迪迪金刚的出战顺序，一路消灭敌人前行，注意轨道上的红色圆形机关可以击打，中途玩家还要经过数次木桶发射，最后消灭大型坏蘑菇后库巴就会出现，他会将大金刚变为模型。
★过关后迪迪金刚加入队伍

SYSTEM POINT 5 平地

1.选择马里奥和皮特的出战顺序，一路消灭敌人前行进入红门，然后将区域内出现的敌人全部消灭即可。

SYSTEM POINT 6 湖

1.选择迪迪金刚和福克斯的出战顺序，消灭敌BOSS青龙即可。
2.选择迪迪金刚和福克斯的出战顺序，一路前行消灭敌人，中途注意两点即可：一处红门进入后会什么也看不见也出不去，此时对着四周一阵猛打即可；一处是上方的门进入后会直接落入火海，此时可直接返回寻找另一个上方的门即可通过。最后会与黑暗库巴展开对决，获胜即可。
★过关后福克斯加入队伍

SYSTEM POINT 7 荒废した动物园

1.控制卢卡斯向前狂奔，后面有巨型石质机器人一路

Wii	本刊译名：任天堂明星大乱斗X			CERO A
	NINTENDO	7140日元	2008年1月24日	
对战格斗	DVD-ROM	日版	1-4人	1格

追击，注意不要与路上的敌人缠斗，也要注意控制好不要跑到画面外去了，观察地形灵活运用二段跳跨过障碍，在第一时间打开铁栏的机关。
2.选择雷斯与卢卡斯的出战顺序，消灭敌BOSS机械蜘蛛即可。
3.选择小智与卢卡斯的出战顺序，一路前行消灭敌人，注意地上有很多钉板障碍，尽量选择在高台进行作战。
★过关后卢卡斯、小智加入队伍

SYSTEM POINT 8 战场の砦



1.控制玛尔斯消灭敌人一路前行，中途有两个地方需要注意：一个房间需使用梯子平台上的绿钥匙开门方可进入；一个地方的铁栏需要用剑击打外面的机关才可打开。
2.选择玛尔斯与金属骑士的出战顺序，一路前行灭敌即可，坐上矿车高速移动后，注意当出现叹号标志时记得马上使用跳跃过障碍。
3.选择玛尔斯、金属骑士与艾克的出战顺序，一路前行灭敌即可。
★过关后玛尔斯、金属骑士、艾克加入队伍

SYSTEM POINT 9 森

1.选择林克与耀西的出战顺序，一路前行灭敌即可。
★过关后林克、耀西加入队伍

SYSTEM POINT 10 研究设施

1.控制零式萨姆斯消灭敌人一路前行，进门救出皮卡秋。
2.选择零式萨姆斯和皮卡秋的出战顺序，一路前行消灭敌人，看到箭头指示后首先进入右下箭头所指的门，用附近的3把绿钥匙开门，最后启动开关将平台上升；出门后向上进入右方箭头所指的门，站在升上来的平台上自动移动；最后进入左上方的门，前方的障碍消失可以通行了。
★过关后零式萨姆斯、皮卡秋加入队伍

SYSTEM POINT 11 湖畔

1.选择马里奥和皮特的出战顺序，消灭被敌人控制的黑暗赛尔达公主。（选择林克和耀西的出战顺序，消灭被敌人控制的黑暗碧奇公主。）
2.选择马里奥和皮特的出战顺序，与发生误会的林克和耀西进行2对2决斗。（选择林克和耀西的出战顺序，与发生误会的马里奥和皮特进行2对2决斗。）
3.从马里奥、皮特、林克、耀西、卡比五个角色中选择四名安排出战顺序，一路前行消灭敌人。
4.从马里奥、皮特、林克、耀西、卡比五个角色中选择四名安排出战顺序，一路前行消灭敌人，注意不断用绿钥匙开门。

SYSTEM POINT 12 遗迹への道

1.选择小智和卢卡斯的出战顺序，一路前行灭敌即可。
2.选择小智和卢卡斯的出战顺序，与瓦里奥展开对决。

SYSTEM POINT 13 洞窟

3.从马里奥、皮特、林克、耀西、卡比五个角色中选择四名安排出战顺序，一路前行消灭敌人。

SYSTEM POINT 14 遗迹

1.选择小智和卢卡斯的出战顺序，一路前行灭敌，收得绿兽。继续前行，注意要将开门的机关全部击打才可通过，最后与红兽对决，获胜后将之收捕。

SYSTEM POINT 15 荒野

1.选择玛尔斯、金属骑士与艾克的出战顺序，一路前行灭敌，中途有个手形机械要跳起先打手部，再打中间的绿球才能将其消灭。
2.选择玛尔斯、金属骑士与艾克的出战顺序，与BOSS变形机器人对战。

SYSTEM POINT 16 遗迹最深部

1.选择小智和卢卡斯的出战顺序，与被玛尔斯、金属骑士与艾克一行打下山崖的变形机器人继续对战。

SYSTEM POINT 17 荒野

1.从马里奥、皮特、林克、耀西、卡比五个角色中选择四名安排出战顺序，一路前行消灭敌人，注意中途一段路有狂风会影响移动。

SYSTEM POINT 18 湿地

1.选择福克斯和迪迪金刚的出战顺序，一路前行灭敌。
2.选择法尔科、福克斯、迪迪金刚的出战顺序，与黑暗迪迪金刚展开对战。
3.选择法尔科、福克斯、迪迪金刚的出战顺序，一路前行灭敌，注意要通过木桶弹射至爆炸点再结合攻击破坏障碍。
★过关后法尔科加入队伍

SYSTEM POINT 19 研究设施

1.选择零式萨姆斯和皮卡秋的出战顺序，一路前行消灭敌人，击打红色的按钮可打开灯和启动障碍。
2.选择零式萨姆斯和皮卡秋的出战顺序，与两个黑暗萨姆斯展开1对2决斗。
3.选择萨姆斯和皮卡秋的出战顺序，一路前行消灭敌人，移动平台处如果不知道路线的话就站在向右上方向移动的平台上，当平台移动至最右方时尽量向右方远处跳跃，换人后就会自动出现在门前了。
4.选择萨姆斯和皮卡秋的出战顺序，一路前行消灭敌人，首先进入右下方的门，再进入最左方的门，这样就可到达高出击打红色按钮开门，然后返回通过。
5.选择萨姆斯和皮卡秋的出战顺序，与BOSS紫色翼龙展开战斗。
★过关后零式萨姆斯穿上铠甲成为真正的萨姆斯

SYSTEM POINT 20 エインシャント遗迹外部

1.选择奥利马和法尔空队长的出战顺序，一路前行消灭敌人。
2.选择大金刚、迪迪金刚、奥利马和法尔空队长的出战顺序，消灭平台上出现的所有敌人。
★过关后奥利马、法尔空队长、大金刚加入队伍

SYSTEM POINT 21 冰山

1.选择金属骑士和雪人兄弟的出战顺序，一路向上消灭敌人，注意木桶喷射那个地方梯子在左上方的高处，需发射至最高点后用二段跳才能跃上。
2.选择金属骑士和雪人兄弟的出战顺序，与卢卡里奥展开对决。
★过关后雪人兄弟、卢卡里奥加入队伍

SYSTEM POINT 22 溪谷

1.从马里奥、皮特、林克、耀西、卡比五个角色中选择四名安排出战顺序，消灭区域内出现的所有敌人。

SYSTEM POINT 23 战舰ハルバード内部

1.控制斯内克一路前行消灭敌人。
2.选择斯内克、卢卡里奥和金属骑士的出战顺序，一路前行消灭敌人，注意中途要消灭3个亚空间出口才会出现红色按钮，全部击打后下方的梯子才可通过。
3.选择斯内克、卢卡里奥和金属骑士的出战顺序，与两名黑暗公主展开对决。
★过关后斯内克加入队伍

SYSTEM POINT 24 战舰ハルバード外部

1.选择碧奇公主和席克的出战顺序，一路前行消灭敌人，其中有两段路是在战舰外部的平台跳跃，注意风的影响。
★过关后碧奇公主加入队伍

SYSTEM POINT 25 战舰ハルバードブリッジ

1.从碧奇公主、金属骑士、席克、斯内克、卢卡里奥、福克斯六个角色中选择四名安排出战顺序，与BOSS独轮机器人展开对决。
★过关后Game&Watch小子加入队伍

SYSTEM POINT 26 亚空间爆弹工场

1.选择零式萨姆斯和皮卡秋的出战顺序，一路前行消灭敌人，将电梯到达后的每个区域出现的敌人都消灭。

SYSTEM POINT 27 亚空间爆弹工场

1.选择大金刚、迪迪金刚、奥利马和法尔空队长的出战顺序，一路前行消灭敌人，中途要将上、左、右三个方向区域的红、蓝、绿机关启动，门才会开启。
2.从机器人、大金刚、迪迪金刚、奥利马、法尔空队长、皮卡秋、萨姆斯七个角色中选择四名安排出战顺序，一路前行消灭敌人。
3.从机器人、大金刚、迪迪金刚、奥利马、法尔空队长、皮卡秋、萨姆斯七个角色中选择四名安排出战顺序，一路前行消灭敌人。
4.从机器人、大金刚、迪迪金刚、奥利马、法尔空队长、皮卡秋、萨姆斯七个角色中选择四名安排出战顺序，与追击而来的BOSS机械翼龙展开战斗。
★过关后机器人加入队伍

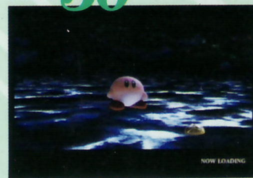
SYSTEM POINT 28 亚空间突入口

1.从现有的25名角色中选择四名安排出战顺序，一路前行消灭敌人，注意中途有个地方会同时出现三个亚空间出口，不要管其它敌人一定要将出口先破坏，否则敌人无穷多。

SYSTEM POINT 29 亚空间

1.选择德德德大王、路易和雷斯的出战顺序，一路前行消灭敌人，记得收集所有角色的模型。
2.控制德德德大王与库巴展开对决。
★过关后德德德大王、路易、雷斯、库巴加入队伍

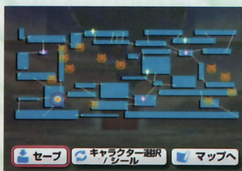
SYSTEM POINT 30 亚空间



1.控制卡比一路前行消灭敌人，记得收集所有角色的模型。
★过关后加农道夫、瓦里奥加入队伍

SYSTEM POINT 31 大迷

m本关是以前所有关卡的总集合，每个场景玩家之前都经历过。一开始玩家同样只能在现有的25名角色中选择四名出战，玩家要将所有角色的黑暗模型全部击败才能见到最终BOSS。每个黑暗模型的具体位置在地图上都被怪兽头型标了出来，玩家可根据地图搜寻所有的黑暗模型并与之战斗。



除了怪兽头型的标志外，地图上还有紫水晶和绿水晶的标志。紫水晶地点玩家进入后可以存档、换角色和选择退出本关，并且4个紫水晶点还可以相互传送，玩家在代表四个不同方向的平台上选择后出门就是该方向紫水晶所在地了；绿水晶点有5个，作用和紫水晶点类似，但是无法选择退出大迷宫，彼此间也无法进行传送，只可进行存档和更换角色。两种水晶点进入后只要操作模型标志，击飞率就会自动归零，之前退出战斗的角色也会重新复活并顺延排列在出战名单后面。

将地图上全部的怪兽头型的标志都消灭后，玩家到地图最中央的区域就可以开门与最终BOSS发生战斗。此时索尼克会加入队伍，玩家可从全部角色中选择6名参加最后的战斗。

最终BOSS非常强，攻击手段丰富，威力巨大，而且会瞬移和浮空，建议玩家选择浮空能力强和攻击力高的角色出战，推荐骑士、皮特、迪迪金刚、雷斯、玛尔斯、斯内克、卡比、雪人兄弟。与最终BOSS的战斗一定要在心态上保持耐心，但是操作上力求敏捷、迅速。由于BOSS几乎随时都在瞬移，所以玩家一定要紧跟其出现的位置能攻击多少就攻击多少，特别是当其固定住在空中进行分身攻击、爆炎攻击和射击攻击时，此时是攻击的好时候，一定要在周围寻找攻击机会；当BOSS远离平台时，注意观察，是鱼形冲刺就伏低不动，是激光、回旋镖、长鞭攻击和弧形冲刺就跳高躲避；另外两个攻击方式一个是圆形全屏击飞攻击，此招无法防御，如果角色的击飞率此时低于30%还有机会返回战场，如果高于30%基本就被击飞了；一个是大头激光攻击，会出现在距离玩家最远一端的平台，此时玩家一定要马上跑过去猛攻变大的头。最后，再加上如果运气够好的话，获胜还是有可能的。

★过关后索尼克加入队伍

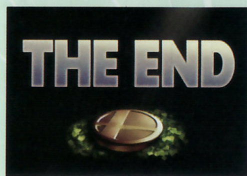
SYSTEM POINT 32 通关后

"亚空の使者"通关后观看完结束动画后存档，然后读取该存档，选择以下关卡进入：

1.第九关"森"，进入第一扇红门，卡通林克出现与玩家对战，获胜后卡通林克加入队伍。

2.十四关"遗迹"，关卡中途有一段版面会强制移动，进入版面停止强制移动后最下方的那扇红门，沃尔夫出现与玩家对战，获胜后沃尔夫加入队伍。

3.十八关"湿地"，战胜迪迪金刚后前行，注意不要被炮筒发射走了，进入空中的门。布丁会出现与玩家对战，获胜后布丁加入队伍。



THEEND



备注

100%收集达成后：

1.存档上会出现王冠标志

2.全部关卡都可以自编队伍进行挑战

3.BOSS战时会出现SMASHPLATE

4.布丁、卡通林克、沃尔夫三名隐藏角色可以使用



橙色"!"标志的盒子



100%收集过程中一些橙色"!"标志的盒子很难找到，以下是其中一些盒子的具体位置，仅供参考：

第五关：平地

1.第一个房间内可破坏的积木右上角画面上方；

2.建筑物内部有往上方的通道。选用跳跃能力强的角色可以到达这个隐藏房间。

十二关：遗迹への道

前半段的升降机位置后面有3个下方的洞穴，在第3个洞穴内。

十三关：洞窟

1.前半段有3个巨大岩石连续落下的位置；

2.见到第3个会升降的巨石时不要立即往下走，在原地等待其落下就会见到通往上方房间的道路。

十四关：遗迹

最后喷火龙所在的房间的前面有3个按钮，按下中间的俺就就会见到房间。

十八关：湿地

1.在最初房间会下降的叶子上向右方跳；

2.经过中段的强制战斗后，画面不断移动时会出现房间，此时随上升气流飘到左上方就可进入；

3.后半段会跳跃的平台悬崖下有房间，破坏浸在水中的爆炸方块后进入。

二十三关：战舰ハルバード内部

1.最初会下降的平台右侧第二层左侧落下会出现按钮；

2.中段有个需要3个按钮才能打开房间的区域，向右下方走到尽头的房间右上，破坏方块后再回到之前的房间。

二十四关：战舰ハルバード外部

1.最初段进入战舰后，大量空雷的区域有一个可破坏的天花板，破坏后进入。

二十七关：亚空间爆弹工场

1.初段水车状转动的地台上的房间，最上层有弹版的位置，弹出画面上方；

2.蓝色按钮左边上方有房间；

3.机器人动画过后，不断移动的画面中某个亚空间出口的右下方。

"シンプル"模式

Stage1赛尔达系	
战斗形式	2vs2队伍战，1vs1单挑战
出战角色	林克、赛尔达、席克、加农道夫、卡通林克
对战场地	オルディン大桥、海贼船
Stage2金刚系&耀西	
战斗形式	3vs1巨人战，2vs2队伍战，1vs1单挑战
出战角色	大金刚、迪迪金刚、耀西
对战场地	大泷のぼり、ヨッシーアイランド、75m
Stage3口袋怪兽系	
战斗形式	2vs1巨人战，2vs2队伍战，1vs1单挑战
出战角色	小智、皮卡秋、卢卡里奥、布丁
对战场地	ポケモンスタジアム2、テンガンざん やりのはしら
Stage4火炎纹章系、地球母亲系	
战斗形式	1vs10军团战，2vs1巨人战，2vs2队伍战
出战角色	玛尔斯、艾克、卢卡斯、雷斯
对战场地	攻城战、ニューポークシティ
BONUSStageターゲットをこわせ!!	
Stage5星之卡比系	
战斗形式	2vs1巨人战，2vs2队伍战，1vs1泰国男人，1vs10军团战
出战角色	卡比、德德德大王、金属骑士
对战场地	战舰ハルバード
Stage6银河战士系、皮克敏系	
战斗形式	1vs1单挑战，1vs10队伍战
出战角色	萨姆斯、奥利马
对战场地	ノルフエア、フリゲートオルフエオン、とある星
Stage7星际火狐系&法尔空对长	
战斗形式	22vs2队伍战，1vs1单挑战，1vs10军团战
出战角色	福克斯、法尔科、沃尔夫、法尔空对长
对战场地	ライラットクルーズ、ポートタウンエアロダイブ
Stage8马里奥系	
战斗形式	1vs1单挑战，2vs2队伍战，1vs10军团战
出战角色	马里奥、路易、碧奇、库巴
对战场地	ドルピックタウン、ルイージマンション、いにしえっぽい王国、マリオサーキット
Stage9老游戏系	
战斗形式	1vs1单挑战，1vs10军团战
出战角色	雪人兄弟、皮特、机器人、Game&Watch小子
对战场地	顶上、天空界、マリオブラザーズ、フラットゾーン2
Stage10瓦里奥&友情出演明星	
战斗形式	1vs1单挑战，1vs10军团战
出战角色	瓦里奥、索尼克、斯内克
对战场地	メイドインワリオ、グリーンヒルゾーン、シャドーモセス岛
BONUSStageターゲットをこわせ!!	
Stage11大乱斗	
战斗形式	4人乱斗
出战角色	随机
对战场地	终点
Bossマスターハンド（クレイジーハンド）	
战斗形式	1vs1单挑战
出战角色	巨型白手
对战场地	终点

“イベント”模式

#1：ふたりの迷惑大王	
玩家出战	马里奥x1
电脑出战	库巴x1&德德德大王x1
获胜条件	将库巴和德德德大王击坠
对战要点	注意不要被二人夹击，可对准其中一人猛攻将其击飞，再回过头来收拾另一人。
隐藏要素	无
#2：ランドマスター起动	
玩家出战	福克斯x1
电脑出战	席克x无限&金属骑士x无限
获胜条件	在限定时间内发动终极奥义将席克和金属骑士击坠
对战要点	福克斯一直处在极限状态，可无限次发动终极奥义，建议占领场地左端，发动终极奥义后不停用飞船激光攻击二人
隐藏要素	无
#3：ピンクだま潜入	
玩家出战	金属骑士x2
电脑出战	卡比x1
获胜条件	在飞船到达前将卡比击坠
对战要点	飞船到达的时间大概有1分半，玩家的金属骑士可复活一次。由于卡比超强的浮空能力，所以成功将其击飞的关键就是等返回战场的卡比没有落地时就找好位置连续击飞，这样的成功率就会非常高了。
隐藏要素	模型“战舰ハルバード”入手
#4：天空界の大そうじ	
玩家出战	皮特x1
电脑出战	瓦里奥x3
获胜条件	在时限内将云彩上的地板全部破坏
对战要点	以破坏地板为主，瓦里奥如果来捣乱就顺便对其进行攻击，注意最左边的上下两块地板破坏后都是空的，所以不要站在上面进行破坏以免掉下去。浮在空中来回移动的那个平台上的地板不用破坏。
隐藏要素	模型“パルテナ”入手
#5：めざせ！チャンピオン	
玩家出战	小智x3
电脑出战	小智x3
获胜条件	将小智击坠3次
对战要点	双方都是红、蓝、绿三只口袋怪兽轮番出场，发挥自身怪兽优点进行攻击是关键，将对方三只怪兽全部击坠就可获胜。
隐藏要素	无
#6：クッパのブラザーズ	
玩家出战	库巴x1
电脑出战	马里奥x无限、马里奥x无限、马里奥x无限
获胜条件	到达关底旗帜处
对战要点	本关三个马里奥同时出现攻击玩家而且画面还会强制移动，多利用跳跃提前占领高处才是关键，切忌缠斗。
隐藏要素	无
#7：ディディーコングパニック	
玩家出战	大金刚x1
电脑出战	迪迪金刚+迪迪金刚+迪迪金刚x10
获胜条件	将全部10个迪迪金刚全部击坠
对战要点	由于本关的迪迪金刚全是缩小版的，所以玩家基本可以做到一击致命，战斗时注意两点即可，一是不要被小迪迪金刚们围攻，二是注意不要被场地上随时驶来的车辆撞飞。
隐藏要素	开启“イベント”模式的11～20号任务
#8：いくぞ！さんみいったい！	
玩家出战	皮卡秋x1
电脑出战	小智x1、小智x1、小智x1
获胜条件	将三只口袋怪兽全部击坠
对战要点	注意不要被围攻就是了
隐藏要素	CD“トキワへの道－マサラより/ニビシティ”入手
#9：地の底に巣くう怪物	
玩家出战	艾克x1
电脑出战	迪迪金刚x1、迪迪金刚x1
获胜条件	将两只迪迪金刚全部击坠
对战要点	对手移动灵活，可以逸待劳，利用力量大的强攻击将其击飞
隐藏要素	无
#10：オールスター战レギュラー	
玩家出战	自选角色x2
电脑出战	马里奥x1、大金刚x1、林克x1、萨姆斯x1、耀西x1、卡比x1、福克斯x1、皮卡秋x1
获胜条件	将马里奥、大金刚、林克、萨姆斯、耀西、卡比、福克斯、皮卡秋全部击坠
对战要点	马里奥和大金刚最先出场，如果将其中一名击坠后面的就会替补出场，对方会一直保持两名角色在场上。此关挑战性很大，注意防御、躲避以保持较低的击飞率才是关键。攻击方面注意两点，一是多多利用场地出现的道具，一是尽可能直接将对手击飞避免缠斗。
隐藏要素	无
#11：ヨッシーレインボー	
玩家出战	雪人兄弟x1
电脑出战	耀西x1、耀西x1、耀西x1、耀西x1、耀西x1、耀西x1
获胜条件	按照耀西的出场顺序，即红、粉红、黄、绿、青、蓝的顺序将其击坠
对战要点	耀西来回乱跑，一定要看准颜色再打，还有一定要确定已击坠了再打下一个，不然很有可能失败。
隐藏要素	无
#12：たまごの中でおやすみ	
玩家出战	耀西x1
电脑出战	卡比x1、皮卡秋x1
获胜条件	场地上同时出现两枚蛋
对战要点	利用耀西的吐舌攻击在尽量接近的时间内将对方二人变为蛋，掌握连续攻击的时机是获胜的关键。
隐藏要素	无
#13：ドラグーン突贯	
玩家出战	卡比x1
电脑出战	瓦里奥x1、瓦里奥x1、瓦里奥x1
获胜条件	利用大炮攻击将三个瓦里奥全部击坠
对战要点	玩家首先要收集场地上不断出现的零部件，收齐后玩家就可以发动大炮瞄准瓦里奥进行屏外攻击将其击坠了。注意不要被对手围攻，也不要让他们捡到零部件。
隐藏要素	CD“传说のエアライドマシン”入手
#14：花ピクミンは笑き乱れ	
玩家出战	奥利马x1
电脑出战	小智x无限、皮卡秋x无限
获胜条件	6只皮克敏全部开花
对战要点	首先多拔出些皮克敏跟在自己身后，然后与两名对手展开周旋，可打可躲，总之不要让皮克敏夭折就可以了，只要有6只活下来并开出花朵就可过关了。模型「赤ピクミン」
隐藏要素	模型“赤ピクミン”入手
#15：デデデデデハンマー	
玩家出战	德德德大王x1、德德德大王x1、德德德大王x1
电脑出战	德德德大王x1
获胜条件	将巨大的金属德德德大王击坠
对战要点	由于体形巨大所以要击飞很困难，不过可利用其是金属体跳跃能力差的特点，将其逼迫至场地边再来个一锤定音，这样一旦跌下场地基本上就是不可能跳得回来的了。
隐藏要素	CD“デデデ大王のテーマ”入手
#16：装着！パワードスーツ	
玩家出战	零式萨姆斯x1
电脑出战	零式萨姆斯x1、零式萨姆斯x1
获胜条件	换装成功并发动终极奥义
对战要点	本关的第一关键是在激烈的战斗间隙准确地将奥义球击破，第二关键是争取换装成功，第三是注意场地会发生变化，尽量呆在中央活动，以免落下去。对手换装成功后不要急躁，因为还有机会。
隐藏要素	无
#17：超泷のぼり	
玩家出战	赛尔达x1
电脑出战	雪人兄弟x无限
获胜条件	第一个到达终点
对战要点	本关是与雪人兄弟比赛谁先达到最高处的终点，画面会强制移动，全程利用赛尔达公主的二段跳和瞬移提前占领制高点，并不断向上就可获胜。注意不要缠斗。
隐藏要素	无
#18：死斗、ダークリンク	
玩家出战	林克x1
电脑出战	林克x1
获胜条件	将对手HP攻击为0
对战要点	本关无击飞率，双方只有HP200点，谁先将对方的HP打至0谁就获胜。完全考验林克的攻防技术，对手也就是自己，了解自己也就能打败对手。
隐藏要素	开启“イベント”模式的21～30号任务（此时雷斯、卢卡里奥、机器人、路易、玛尔斯已可使用）；“むずかしい”难度获胜后CD“里の山と森”入手
#19：ワリオブラザーズ	
玩家出战	瓦里奥x2
电脑出战	马里奥x2、路易x2
获胜条件	将马里奥和路易分别击坠两次
对战要点	本关版面的两侧无法连通，POWER顶仍可使用，被从水管中出来的敌人撞到会增加击飞率。玩家可一边收集零部件一边对二人进行攻击。
隐藏要素	隐藏舞台“マリオブラザーズ”入手
#20：オールスター战X1	
玩家出战	自选角色x2
电脑出战	瓦里奥x1、金属骑士x1、皮特x1、零式萨姆斯x1、奥利马x1、卢卡斯x1、迪迪金刚x1、小智x1
获胜条件	将瓦里奥、金属骑士、皮特、零式萨姆斯、奥利马、卢卡、迪迪金刚、小智全部击坠
对战要点	对手两两出现，选用灵活的角色，抢夺出现的奥义球，多利用出现的道具，在场地中央活动，不要被围攻。
隐藏要素	开启“イベント”模式的31～40号任务（此时全部角色已可使用）
#21：オネット来访	
玩家出战	卢卡斯x2
电脑出战	雷斯x2
获胜条件	将雷斯击坠两次
对战要点	对手移动灵活，很难固定住再进行攻击，所以要边打边躲，被对手缠住要迅速脱身。场地方面要注意当红色叹号标志出现后地上会驶来汽车，被撞到可是要被击飞的哟。
隐藏要素	无
#22：ゆけ！ジャイアントドンキー！	
玩家出战	迪迪金刚x2、大金刚x2
电脑出战	卢卡里奥x2、席克x2
获胜条件	将卢卡里奥和席克分别击坠两次
对战要点	本关玩家有大金刚作为援手，对手也不是太强，唯一值得注意的是画面会强制移动，小心不要在打斗中落出了画面外。
隐藏要素	无
#23：灼热のノルフェア	
玩家出战	萨姆斯x2
电脑出战	福克斯x无限、法尔空队长x无限
获胜条件	成功进入避难所躲避岩浆
对战要点	本关一出来双方的击飞率都在300%，基本上只要一击就可以击坠，但是对手会无限出现，所以玩家应以躲避间进行攻击为主。待击坠对手4到5次左右，场地上就会出现避难所，而此时背景也会涌现出滚滚的岩浆，玩家要在第一时间进入避难所躲避岩浆，同时将对手拒之门外。
隐藏要素	无
#24：カモン！ブルーファルコン	
玩家出战	法尔空队长x1
电脑出战	机器人x无限、机器人x无限
获胜条件	使用终极奥义同时将两个机器人击坠
对战要点	本关开始后要等待奥义球的出现，然后发动奥义将两个机器人同时击坠，所以要点一是要耐心周旋，二是发动终极奥义时要同时面向两个机器人。
隐藏要素	CD“FIREFIELD”入手
#25：波导は我にあり	
玩家出战	卢卡里奥x1

电脑出战	席克x1、雷斯x1
获胜条件	将席克和雷斯击坠
对战要点	本关首先需注意卢卡里奥一出来就已有182%的击飞率，而对手双人都是0%，所以最好选择防守反击；其次每隔一段时间场地中央都会出现口袋怪兽进行攻击，要小心自己不要中招了。
隐藏要素	隐藏场地“**テンガンざんやりのはしら**”入手

#26：のんびりスローライブ

玩家出战	雷斯x1
电脑出战	奥利马x1、奥利马x1、奥利马x1
获胜条件	在2分14秒内将三个缩小版的奥利马分别击坠
对战要点	对手是缩小版，容易击飞的同时也很难被打到，注意不要被围攻和时间的限制。
隐藏要素	无

#27：三大怪兽、大暴れ

玩家出战	机器人x1
电脑出战	库巴x1、大金刚x1、小智x1
获胜条件	将库巴、大金刚和代表小智出场的喷火龙分别击坠
对战要点	本关对手都是三个体形巨大的角色，而自己是缩小版的机器人，利用对手跳跃能力差的弱点守株待兔，来一个击飞一个，基本上一旦被击中它们都是很难回得来的。
隐藏要素	无

#28：音响に笑く花

玩家出战	碧琦x1
电脑出战	奥利马x1
获胜条件	将树干上的六片绿叶全部击打为红色
对战要点	本关只有一个奥利马进行干扰，玩家可先将其击坠再来打叶子，击打树干上的六片绿叶就会变为红色，注意相隔的时间不要太长，以免颜色又变回去了。
隐藏要素	隐藏场地“**エレクトロプランクトン**”入手

#29：オールスター战准レギュラー

玩家出战	自选角色x2
电脑出战	路易x1、法尔空队长x1、雷斯x1、布丁x1
获胜条件	将路易、法尔空队长、雷斯、布丁分别击坠
对战要点	对手以灵活系为主，两两出现，兼有重打击力角色，所以建议玩家选择攻击力高的角色力求速战速决，缠斗的回合越多越有可能失败。另外请一定注意场地中间的翻动平台，随时有可能掉下去。
隐藏要素	无

#30：ソニックブーム

玩家出战	索尼克x2
电脑出战	索尼克+索尼克+索尼克x15
获胜条件	击坠15个索尼克
对战要点	注意在混战中不要敌我不分，自己控制的角色有“1P”的红色字样显示。建议使用滚球攻击在凹槽内来回滚动攻击，效果很好。另外场地上也会出现零部件供收集。
隐藏要素	无

#31：护り拔くもの

玩家出战	玛尔斯x1、赛尔达x1
电脑出战	加农道夫x2、加农道夫x2、
获胜条件	保护赛尔达变身，将两个加农道夫分别击坠两次
对战要点	本关变身前的赛尔达公主是无法进行攻击的，所以玩家的第一任务是保护赛尔达公主不被击坠；变身成功后席克可以进行攻击，不过由于击飞率上升的关系仍然要注意帮助同伴。
隐藏要素	无

#32：暗夜のカラス

玩家出战	法尔科x2
电脑出战	Game&Watch小子x2
获胜条件	将Game&Watch小子击坠两次
对战要点	注意本关每隔一段时间就会变暗，此时不要乱跑以免掉出场地。充分利用法尔科的大范围移动能力对Game&Watch小子进行运动战，收集零部件也是一个好方法。
隐藏要素	无

#33：魔王降临

玩家出战	加农道夫x2
电脑出战	林克x1、赛尔达x1、皮特x1
获胜条件	将林克、赛尔达、皮特分别击坠
对战要点	由于己方的加农道夫属于移动缓慢的力量型，对手又全是灵活敏捷的类型，所以应采取守株待兔的战法。不过要注意被围攻时一定要打出一个突破口才可脱困，距离一旦合适的话就要毫不犹豫的击飞。
隐藏要素	“**むずかしい**”难度获胜后CD“大神殿/神殿”入手

#34：オールスター战DX

玩家出战	自选角色x2
电脑出战	库巴x1、碧奇x1、赛尔达x1、玛尔斯x1、雪人兄弟x1、Game&Watch小子x1、法尔科x1、加农道夫x1
获胜条件	将库巴、碧奇、赛尔达、玛尔斯、雪人兄弟、Game&Watch小子、法尔科、加农道夫分别击坠
对战要点	对手两两出现，建议选用攻击力高的角色为好，场地会发生变化，注意收集零部件发动必杀。
隐藏要素	无

#35：平面世界の来访者

玩家出战	Game&Watch小子x1
电脑出战	碧奇x1、卡通林克x1、布丁x1
获胜条件	将碧奇、卡通林克、布丁分别击坠
对战要点	本关人物外形都是剪影效果，熟悉Game&Watch小子的攻击方式才是获胜关键。另外背景的变化也会带来意想不到的攻击效果。
隐藏要素	无

#36：ハイテク特殊部队

玩家出战	斯内克x1
电脑出战	沃尔夫x1、萨姆斯x1、法尔空队长x1
获胜条件	将沃尔夫、萨姆斯、法尔空队长分别击坠
对战要点	本关的击坠受场地因素很大，由于只有上方有出口，所以用地雷攻击向上击飞不失为一个好方法。但是玩家也可将两侧的墙体破坏，这样就可以直接向左右两方击飞了，不过被破坏的墙体每隔一段时间就会自动恢复。
隐藏要素	无

#37：空飞ぶ海贼船

玩家出战	卡通林克x2
电脑出战	耀西x无限、耀西x无限
获胜条件	当船被风卷至空中时（即天上出现彩虹时）将两个耀西击坠
对战要点	掌握龙卷风到来的时机，在此之前将两个耀西的击飞率尽量打高，当船被卷上天空时迅速对二人实施击坠。
隐藏要素	CD“ 工胃琛比胧

#38：キツネ狩りのオオカミ

玩家出战	沃尔夫x2
电脑出战	福克斯x1、法尔科x1
获胜条件	将福克斯、法尔科分别击坠
对战要点	充分利用沃尔夫出众的移动力和爆发力进行战斗，但是也要注意不要移动过快掉出了场地。
隐藏要素	“**むずかしい**”难度获胜后CD“**スターウルフ**”入手

#39：オールスター战X2

玩家出战	自选角色x2
电脑出战	艾克x1、德德德大王x1、卢卡里奥x1、机器人x1、卡通林克x1、斯内克x1、索尼克x1、沃尔夫x1
获胜条件	将艾克、德德德大王、卢卡里奥、机器人、卡通林克、斯内克、索尼克、沃尔夫全部击坠
对战要点	对手两两出现，全是些攻防俱佳的角色。本关考验玩家的综合的能力和对一个擅长角色的使用程度，选用一个自己最爱的超级明星吧。
隐藏要素	无

#40：最终决战

玩家出战	自选角色x2
电脑出战	库巴x1、加农道夫x1、德德德大王x1
获胜条件	将库巴、加农道夫、德德德大王分别击坠
对战要点	对手全是力量型角色，而且场地也只是一块平板，如果能吃到蘑菇使自己的身形变大再进行攻击将极其有利，避免被对手围攻是防守的关键。
隐藏要素	开启“**イベント**”模式的41号任务

#41：ホントの最终决战

玩家出战	自选角色x2
电脑出战	马里奥x2、索尼克x2、斯内克x2
获胜条件	将马里奥、索尼克、斯内克分别击坠两次
对战要点	对手均要击坠两次，其中马里奥还是大型版，对手主动进攻的意识很强，而且爱用道具，很艰难的一战。
隐藏要素	无

相关收集

贴纸收集

贴纸名	入手条件
一本木龙太（燃えろ!热血リズム魂押忍!斗え!应援团2）	百人－み手模式3分30秒以内过关
テレサ（**マリオテニス**64）	“**ホームランコンテスト**”模式达成300M以上记录
走るちびロボ(**ちびロボ!**)	“**シンプル**”模式难易度“**やさしい**”通关
ぺりみ（**おいでよどうぶつの森**）	“**オールスター**”模式难易度“**ふつう**”通关
リキッド・スネーク（**MGSザ・ツインスネークス**）	“情け o用 み手”模式打倒10人以上

CD收集

CD名	入手条件
PowerhungryFool	在“攻城战”场地游戏10次以上
水中BGM	在“**いにしえっぽい**王国”场地游戏10次以上
エンディング（**メトロイド**）	在“**ノルフェア**”场地游戏10次以上
コルダ	在“战舰**ハルバード**”场地游戏10次以上
DREAMCHASER	在“**ポートタウンエアロダイブ**”场地游戏10次以上
SnakeEater（Instrumental）	在“**シャドーモセス**岛”场地游戏15次以上
マルチプレイ（**メトロイドプライム**2）	在“**フリゲートオルフェオン**”场地游戏10次以上
HISWORLD（Instrumental）	在“**グリーンヒルゾーン**”场地游戏10次以上
アイシクルマウンテン（DX）	“**シンプル**”模式难易度“**ふつう**（通常）”通关
スタッフロール（**スマブラ**）	“**シンプル**”模式难易度“**むずかしい**（难）”通关
タルタル高原	“**オールスター**”模式通关
传说の**エアライドマシン**	“**イベント**战”模式Lv13“**ドラグーン突贯**”过关
デデデ大王のテーマ	“**イベント**战”模式Lv15“**デデデデハンマー**”过关
FIREFIELD	“**イベント**战”模式Lv24“**カモン!ブルーファルコン**”过关
トキワへの道－マサラより/**ニビシティ**	“**イベント**战”模式Lv8“**いくぞ!さんみいったい!**”过关
岚の歌	“**イベント**战”模式Lv37“空飞ぶ海贼船”过关
大神殿/神殿	“**イベント**战”模式Lv33“魔王降临”难易度“**むずかしい**（难）”过关
里の山と森	“**イベント**战”模式Lv18“死斗、**ダークリンク**”难易度“**むずかしい**（难）”过关
スターウルフ（**スターフォックスアサルト**）	“**イベント**战”模式Lv38“**キツネ狩りのオオカミ**”难易度“**むずかしい**（难）”过关
エキサイトトラック	“**ターゲットをこわせ!!**”模式Lv2－19秒内过关
タイトル(3D**ホットラリー**)	“**ターゲットをこわせ!!**”模式Lv5过关
クルクルランド	“**ホームランコンテスト**”模式完成400M以上的记录
爱の歌フランス语CMバージョン	“**ホームランコンテスト**”模式全人物记录总和超过12500M
百人 み手1（DX）	“百人 み手”模式4分钟内过关
マツハライダー（DX）	“**エンドレス** み手”模式打倒50人以上
ピーチ城（DX）	“DX**ステージ**”部分的场地全部出现
ポケモンセンター	入手200种以上的贴纸
メインテーマ（**スーパーマリオ64**）	对战时间累计超过50小时
ゼロツー战	金币取得总数超过5000
アイクのテーマ	“亚空的使者”模式中艾克可以使用
メニュー2	全部角色可以使用

模型收集	
模型名	入手条件
フランクリンバッチ	亚空间使者模式下奈斯使用可能
エインシャント卿	亚空间使者模式通关
マスターハンド	"シンプル"模式20人以上通关
マリオ（ペーパー）	"シンプル"模式全人物通关
マリオ(ストライカーズ)	"シンプル"模式难易度"とてもむずかしい"通关
クレイジーハンド	"シンプル"模式难易度"ゲキむず"通关
ピチュー	"オールスター"模式不接关通关
月光	"オールスター"模式10人以上通关
カイル・ハイド	"オールスター"模式全人物通关
キャサリン	"オールスター"模式难易度"むずかしい"通关
ダイナブレイド	"オールスター"模式难易度"とてもむずかしい"通关
ミュウツー	"オールスター"模式难易度"ゲキむず"通关
赤ピクミン	"イベント战"模式Lv14"花ピクミンは笑き乱れ"过关
战舰ハルバート	"イベント战"模式Lv3"ピンクだま潜入"过关
パルテナ	"イベント战"模式Lv4"天空界の大そうじ"过关
亚空间战舰	"ボスバトル"模式10人以上通关
ジャキール	"ボスバトル"模式20人以上通关
タブー(羽根)	"ボスバトル"模式全人物通关
亚空间爆	"ボスバトル"模式难易度"やさしい"通关
影虫	"ボスバトル"模式难易度"ふつう"通关
ダークキャノン	"ボスバトル"模式难易度"むずかしい"通关
キングのぞう	"ボスバトル"模式难易度"とてもむずかしい"通关
ガレオム（战车形　B）	"ボスバトル"模式难易度"ゲキむず"通关
おとしあなのタネ	"百人　み手"模式过关
ザコレッド	"情け　o用　み手"模式打倒5人以上
ザコブルー	"百人　み手"模式全人物过关
ザコグリーン	"十五分间耐久　み手"模式过关
ザコイエロー	"エンドレス　み手"模式打倒100人以上
ホームランバット	"ホームランコンテスト"模式达成500M以上记录
バンパー	"ホームランコンテスト"模式全人物记录总和超过5000M
バナナ星人	"ホームランコンテスト"模式全人物记录总和超过8000M
ヘイ	"ホーホームランコンテスト"模式全人物记录总和超过10000M
ゴールデンハンマー	"ホームランコンテスト"模式全人物记录总和超过15000M
サンドバッグくん	"ホームランコンテスト"模式全人物使用过
りんご	"ターゲットをこわせ"模式Lv1过关
パルテナの神弓	"ターゲットをこわせ"模式Lv115秒内过关
スタフィー	"ターゲットをこわせ"模式Lv110人以上过关
スーパースコープ	"ターゲットをこわせ"模式Lv1全人物过关
ピーナッツ・ポップガン	"ターゲットをこわせ"模式Lv2过关
ペレット	"ターゲットをこわせ"模式Lv210人以上过关
爆药箱	"ターゲットをこわせ"模式Lv2全人物过关
ワリオバイク	"ターゲットをこわせ"模式Lv3过关
レイMkⅢ	"ターゲットをこわせ"模式Lv320秒内过关
アシュナード	"ターゲットをこわせ"模式Lv310人以上过关
シルバー	"ターゲットをこわせ"模式Lv3全人物过关
バレルジェット	"ターゲットをこわせ"模式Lv4过关
ダンボール	"ターゲットをこわせ"模式Lv432秒内过关
剑铳士ダルタニア	"ターゲットをこわせ"模式Lv410人以上过关
キングクルール	"ターゲットをこわせ"模式Lv4全人物过关
2连主炮	"ターゲットをこわせ"模式Lv530秒内过关
普段着リンク	"ターゲットをこわせ"模式Lv510人以上过关
サイボーグ忍者	"ターゲットをこわせ"模式Lv5全人物过关
ウォーキー	隐藏曲目收集达到50首
コンドゥ&トーレ	隐藏曲目收集达到75首
とたけけ	全部曲目收集达成
タイマー	对战时间累计超过30小时
アシュレイ	对战时间累计超过100小时
くす玉	对战累计击坠数500次以上
クラッカーランチャー	对战累计击坠数1000次以上
ジョニー	对战累计击坠数2000次以上
コイン	使用金币制的规则游戏10次以上
たぬきち	金币获得总数超过1000枚
バナナのかわ	练习时最大连击数10次以上
应援团	练习时全人物最大连击数合计400次以上
カッペイ	全人物游泳距离合计超过100M
テイルス	全人物步行距离合计超过10000M
エキサイトバイク	试玩过全部的名作体验
びっくり菊	收集齐全部的人物模型
プラスル&マイナン	收集齐全人物最终奥义的模型
Dr.エッグマン	收集500种以上的模型
ベビィピーチ	获得500种以上的贴纸
シール	获得全部的贴纸

隐藏游戏模式	
名称	出现条件
オールスター模式	14名隐藏角色全部可用。
ボスバトル模式	"亚空的使者"模式通关。

"ターゲットをこわせ!!"模式隐藏级别	
名称	出现条件
Lv2	"シンプル"模式玩出Lv2（难度やさしい/ふつう）
Lv3	"シンプル"模式玩出Lv3（难度ふつう/むずかしい）
Lv4	"シンプル"模式玩出Lv4（难度むずかしい/とてもむずかしい）
Lv5	"シンプル"模式玩出Lv5（难度とてもむずかしい/ゲキむず）

隐藏模型	
名称	出现条件
サイボーグ忍者	斯内克出场。
シャドウ－ザ－ヘッジホッグ	索尼克出场。
カスタムロボ	玩100次"大乱斗"模式。
ロビン	玩200次"大乱斗"模式。
センシャ&ホヘイ	玩300次"大乱斗"模式。
バーバラ(大合奏バンドブラザーズ)	在大乱斗模式下搜集齐所有的模型（没有隐藏部分的模型也可）。

隐藏场地	
名称	出现条件
エレクトロプランクトン	"イベント战模式"Lv28"音响に笑く花"过关。
海贼船	可以使用卡通林克。
グリーンヒルゾーン	可以使用索尼克。
テンガンざんやりのはしら	"イベント战模式"Lv25"波导は我にあり"过关。
75m	"大乱斗"模式使用大金刚对战20次以上。
フラットゾーン2	可以使用Game&Watch小子。
マリオブラザーズ	"イベント战模式"Lv19"ワリオブラザーズ"过关。
ルイージマンション	"大乱斗"模式使用路易对战3次以上。
グリーングリーンズ（DXステージ）	"大乱斗"模式使用卡比对战20次以上。
ジャングルガーデン（DXステージ）	在"DXステージ"部分的场地对战10次以上。
ビッグブルー（DXステージ）	"大乱斗"模式使用法尔空队长对战10次以上。
ポケモンスタジアム（DXステージ）	在"ポケモンスタジアム2"场地对战10次以上。

隐藏名作体验	
名称	出现条件
ドンキーコング（大金刚）	游戏时间累计超过10小时。
スーパーマリオUSA（超级马里奥USA）	使用碧奇公主对战并且胜出5次以上。
F-ZERO（F-ZERO赛车）	"亚空的使者"模式可以使用法尔空队长。
スーパーマリオワールド（超级马里奥世界）	在"ヨースター岛"场地对战3次以上。
ゼルダの传说　rのオカリナ（塞尔达传说时之笛）	使用卡通林克对战10次以上。

隐藏场地编辑零件	
名称	出现条件
エディットパーツA（スプリング&置く物）	在自制场地游戏达到10次。
エディットパーツB（ベルトコンベアー&置く物）	自制场地的数量达到5种。
エディットパーツC（观揽车&置く物）	自制场地的数量达到15种。

隐藏人物	
人物名称	出现条件
ネス（NESS/雷斯）	1."大乱斗"模式对战达到5场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式中第一次完成"亚空间"一关（即二十九关）后加入 3.反弹10次以上的击飞攻击，以挑战者身份登场
マルス（MARTH/玛尔斯）	1."大乱斗"模式对战达到10场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式中完成"战场の砦"一关（即第八关）后加入 3.完成"シンプル"模式后以挑战者身份登场（难度不限、可续关）
ルイージ（LUIGI/路易）	1."大乱斗"模式对战达到22场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式中第一次完成"亚空间"一关（即二十九关）后加入 3.在不续关的条件下完成"シンプル"模式后，以挑战者身份登场
ファルコ（FALCO/法尔科）	1."大乱斗"模式对战达到50场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式中完成"湿地"一关（即十八关）后加入 3.完成"百人　み手"模式，以挑战者身份登场
キャプテン－ファルコン（C.FALCON/法尔空队长）	1."大乱斗"模式对战达到70场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式中完成"エインシャント遗迹外部"关（即二十关）后加入 3.在"ふつう"难度下并且在12分钟内通关"シンプル"模式就会以挑战者身份登场
ルカリオ（LUCARIO/卢卡里奥）	1."大乱斗"模式对战达到100场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式中第一次完成"冰山"一关（即二十一关）后加入 3."ターゲットをこわせ!!"模式完成Lv.1到Lv.5（1人/2人不限）
スネーク（SANKE/斯内克）	"大乱斗"模式对战达到130场后以挑战者的身份登场 "亚空的使者"模式中完成"战舰ハルバード内部"关（即二十三关）后加入在"大乱斗"模式的"シャドーモセス岛"场地对战达到15场就会以挑战者身份登场
ロボット（ROBOT/机器人）	1."大乱斗"模式对战达到160场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式中第二次完成"亚空间爆弹工场"一关（即二十七关）后加入
ガノンドロフ（GANONDORF/加农道夫）	1."大乱斗"模式对战达到200场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式中第二次完成"亚空间"一关（即三十关）后加入 3.在"むずかしい"难度下通关"シンプル"模式就会以挑战者身份登场（可续关）
Mr.ゲーム&ウォッチ（Game&Watch/Game&Watch小子）	1."大乱斗"模式对战达到250场后以挑战者的身份登场 "亚空的使者"模式中完成"战舰ハルバードブリッジ"一关（即二十五关）后加入
ソニック（SONIC/索尼克）	1."大乱斗"模式对战达到300场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式中完成"大迷　m"关（即三十一关）后加入（实际上就是"亚空的使者"模式通关） 3."シンプル"模式10人完成通关
プリン（PURIN/布丁）	1."大乱斗"模式对战达到350场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式通关后再次进入十八关"湿地"，战胜迪迪金刚后前行进入水上空中的门，以乱入者的身份登场 3."亚空的使者"模式通关后，完成"イベント战"模式总计20道问题的考验后，就会以挑战者身份登场
トゥーンリンク（TOONLINK/卡通林克）	1."大乱斗"模式对战达到400场后以挑战者的身份登场 "亚空的使者"模式通关后再次进入第九关"森"，进入第一扇红门，以乱入者的身份登场 "亚空的使者"模式通关后，再将"シンプル"模式通关，以挑战者身份登场
ウルフ（WOLF/沃尔夫）	1."大乱斗"模式对战达到450场后以挑战者的身份登场 2."亚空的使者"模式通关后再次进入十四关"遗迹"，进入版面停止强制移动后最下方的红门，以乱入者的身份登场

Chapter 1
阿提卡城之战

在忍受了多年的痛苦之后，克瑞托斯，这位曾经伟大的将军，现在被众神称作斯巴达之鬼的人，向奥林帕斯众神宣誓效忠成为了他们的勇士。而作为这项宣誓的回报，他仅仅希望众神能让他从那个已经困扰了他太久的噩梦中解脱。但是现在，他唯一能暂缓痛苦的方法，唯一能让他从过去的罪孽中解脱出来的方法，只能在战斗的狂热中找到。

这一天，克瑞托斯接受众神召唤来到了阿提卡城，来对抗一个由入侵的波斯军队释放出来的强大到无法想象的恶魔。当克瑞托斯到达阿提卡城的时候，数量庞大的波斯军队早已经攻破了这个城市的第一道防线，如潮水一般的波斯士兵不断涌向城市的各处。而在阿提卡城紧邻的爱琴海面上，波斯帝国的军队正不断地向仍然在抵抗的阿提卡城各处的防御工事发射着燃烧着熊熊火焰的巨型弩箭和投石，企图将这个城市的防御力量完全摧毁。如果不能有效地组织起一次反攻的话，相信很快整个城市便会落入波斯人的手中。

在和指挥城外一处防御工事的阿提卡将领会合以后，他带领着十几名士兵登上了防御工事的顶楼。就在这个时候，一支巨型弩箭飞向了他们站立的位置，身经百战的克瑞托斯本能地滚向了一边，而他身边的士兵们却没有这么幸运了。巨弩射中位置的士兵直接被炸得粉身碎骨，地上到处都是他们的残肢断臂，而其他人也不能幸免，被爆炸引起气浪轰飞的几名士兵也七零八落地躺在地上，奄奄一息地等待着死神的降临。

"这群波斯杂种！"克瑞托斯一边心里暗暗地骂着一边从背后抽出了那对曾经让他死里逃生，又使他陷入了这近十年噩梦的混沌之刃，而他的身边，早已经站满了从云梯上爬上来，拿着弯刀的波斯士兵。克瑞托斯一把抓过离他最近的一名波斯士兵，一刀捅进了他的胸膛。刀刃直接穿透了那名波斯士兵的胸膛从后背露了出来，他连哼都没来得及哼一声就软软的从克瑞托斯手中滑落。四周的波斯士兵眼中露出了惧意，尽管如此，他们还是在一名百夫长的带领下冲向了克瑞托斯。

混沌之刃在血光中飞舞，波斯士兵的头颅、断臂、断腿跟随着混沌之刃一起飞舞着，很多人在头颅和自己的身体分开的一刹那都带着惊愕的表情，这个表情正如当年被克瑞托斯杀死的野蛮人王一样。并没有过了多久，克瑞托斯身边已经没有一个活着的波斯士兵了。就在这个时候，又一支弩箭落在了克瑞托斯的面前的城墙上，爆炸了。见到这个情景，一名奄奄一息的阿提卡士兵挣扎着爬向一座巨弩，嘴里喃喃地说道："我……必须……反击……"话才说完，这位勇敢的战士就咽气了。这时候，又一队波斯士兵爬上了工事的顶部。同样，他们被克瑞托斯送进了地狱。克瑞托斯默默说道："兄弟，我会让这些波斯杂种付出代价的。"他拉开了那座巨弩，弩箭呼啸着飞向了一艘波斯战舰。随着剧烈的爆炸，那艘波斯战舰断成两截沉入了海中。而其他的波斯战舰似乎也发现了这边仍然在抵抗，几发投石器投出的火球在克瑞托斯的身边爆炸了，把屋顶炸开了一个大洞。

克瑞托斯直接跳到了洞里，掉到了防御工事的一楼。很多波斯士兵也已经进入防御工事的内部，地上横七竖八的躺着不少阿提卡士兵的尸体，只有少数人还带着伤在坚持抵抗着。克瑞托斯挥舞着混沌之刃不停砍杀着，人数上的优势并没有让波斯士兵这个被称为希腊人好对付，但是他们还是硬着头皮挥舞着弯刀冲向了克瑞托斯，但是这样并没有让他们占到任何的便宜。伴随着鲜血与惨叫，这些波斯士兵也跟他们的伙伴一样被克瑞托斯送进了地狱。

"轰！"一声巨响，一个独眼巨人撞破了防御工事的大门，将手里的石柱朝克瑞托斯砸去。克瑞托斯用双手接住了石柱，大喝一声，将那个独眼巨人掀翻在地。独眼巨人刚刚站起想发动第二轮攻势。一头巨大的蜥蜴突然在他的背后出现，一口就把他吞了下去。这头贪婪的巨兽似乎还不满足，又向克瑞托斯张开了它的巨口。克瑞托斯很敏捷地一个翻滚躲开了巨兽的这次攻击，将双刀刺进了巨兽的上颚，用自己惊人的臂力牵着巨兽的头砸向了门框。巨兽被激怒了，伸出左爪拍向了克瑞托斯。克瑞托斯一个翻滚躲开了巨兽的左爪，将混沌之刃甩向了门的横梁上，借助上面链子的力量克瑞托斯躲开了巨兽的爪子，顺势混沌之刃插进了巨兽的头部，猛力一拉，将巨兽的头部砸向了地面。巨兽被砸晕了，克瑞托斯抓起独眼巨人丢下的石柱，朝巨兽的左脸砸了过去。"轰！"的一声，石柱断成了三截，而巨兽大吼一声，带着一只被砸瞎的左眼仓皇地逃窜了。

穿过被独眼巨人砸开的门，克瑞托斯来到了海岸边，波斯战舰的投石不断的呼啸着落到不远处。海岸上几乎已经没有阿提卡城士兵的抵抗力量了，而远处的阿提卡城的城门也已经被关上了。那只巨型蜥蜴爬过了城墙进入阿提卡城里面继续肆虐。克瑞托斯穿过海岸，一枚火球正好落在几个在推攻城车的波斯士兵身上，将那几名士兵砸得粉身碎骨。看着远处厚重的城门，克瑞托斯将攻城车推到了城门边撞开了城门。一群波斯士兵又冲了出来，克瑞托斯一路砍杀终于来到了市政大厅的财宝库。

"啊哈哈哈哈！"一阵狂笑，一个大胡子波斯人将手中的弯刀滑过城中的铁栏杆，火花四溅，他正是波斯人的国王。几名在铁栏杆内的女子被他吓得连连尖叫。

"你给这个城市带来了什么灾难，波斯人？"推开厚重的铁门，克瑞托斯问道。

"灾难？我带来的可不是灾难，斯巴达人。我带来的是波斯帝国的力量

STORY

在忍受了多年的痛苦之后，克瑞托斯，这位曾经伟大的将军，现在被众神称作斯巴达之鬼的人，向奥林帕斯众神宣誓效忠成为了他们的勇士。而作为这项宣誓的回报，他仅仅希望众神能让他从那个已经困扰了他太久的噩梦中解脱。但是现在，他唯一能暂缓痛苦的方法，唯一能让他从过去的罪孽中解脱出来的方法，只能在战斗的狂热中找到。 □文/悬辰北斗

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

PSP	本刊译名：战神 奥林匹斯之链			
	SCEA	49.99美元	2008.3.4	
动作冒险	UMD	美版	1人	288KB

战神——奥林匹斯之链

和净化的圣礼。我们说话的时候，我的蜥蜴正在清扫这片土地，所以它将拥抱波斯帝国的荣耀。"波斯国王轻蔑地说道。

"奥林帕斯传达了一个信息，而我正是来这里转达的。"克瑞托斯的语气中已经有了少许愤怒。

"哼哼哼哼哼哈哈哈哈！"波斯国王狂笑起来，"那样的话，你不过是个信使而已。把这个消息带回给你们那些卑微的神。如果想要阻止波斯帝国的力量，他们就不应该仅仅派可怜的斯巴达人来。"

边说着波斯国王抽出了刚刚收回去的弯刀——整个刀刃都被火焰包围着，一刀砍向了克瑞托斯。克瑞托斯闪过了这一刀。波斯国王的身后又浮现出了一个全身都由火焰构成的巨人，一拳砸向了克瑞托斯，克瑞托斯又一个翻滚躲开了这一拳，然后以闪电般的速度冲向波斯国王，用混沌之刃一刀就击落了波斯国王手中的弯刀，然后又一刀击落他手中的盾牌，一把抓起波斯国王，扔到了墙边。波斯国王的后背重重地砸在了一只打开的装满金币的箱子上。

"求求你……求求你,放我一条生路吧。我会给你所有你要求的东西。"波斯国王已经没有了刚才嚣张的气焰,用哀求的语气在乞求克瑞托斯能够饶他一命。

"你没有我要的东西，波斯人。"克瑞托斯一边走向波斯国王一边将混沌之刃重新插进背后的刀鞘里，语气相当轻蔑。

"拿走我的帝国，我的金子，我的女人。"波斯国王的语气已经相当紧张了。

"我不会拿走你的财产，但是我会要你的命。"克瑞托斯指着波斯国王说道，然后抓起了旁边的一只装满金币的箱子，狠狠地朝他的头上砸去。尽管波斯国王抓住克瑞托斯的手臂想要阻止他这么做,但是克瑞托斯的力量实在太大了,一下,两下,三下。很快,波斯国王的头颅被克瑞托斯砸扁了,再也发不出一点声音。

正当克瑞托斯要转身离开的时候，一个声音在他的耳边响起："强大的斯巴达人，伊夫里特愿意成为您的仆人,为您效劳。"而发出这个声音的，正是刚刚波斯国王召唤出来的那个全身都是火焰的巨人。"好的，你最好足够强大,我不需要什么废物跟着我。"说完，克瑞托斯感觉到全身一阵灼热，一股前所未有的力量在他体内涌动着。这时，数十名波斯士兵分别从窗口和门口跳了进来。"都下地狱去吧，波斯杂种们！"克瑞托斯怒吼道，伊夫里特从克瑞托斯的背后浮现了出来，一拳砸向了地面，顷刻之间，所有的波斯士兵都化为了灰烬。

离开了市政大厅，克瑞托斯发现那只巨大的蜥蜴仍然在城里肆虐。经过几番追逐，克瑞托斯来到了阿提卡城正门的大桥上。大桥已经因为战火而被毁坏，无法到达对岸。而就在这个时候，克瑞托斯已经听到了背后的喘息声,他转过身去，发现那只巨兽已经站在他的背后了。克瑞托斯刚刚拔出混沌之刃，巨兽就一口咬向了他。来不及躲开巨兽这一次攻击的克瑞托斯用双手撑住巨兽的上颚和下颚，巨兽的头猛力一甩，克瑞托斯的后背重重的撞在了大桥的石栏杆上。一阵剧痛从克瑞托斯的背上传来，但是来不及细想，他就感觉到双臂的压力慢慢变大，克瑞托斯双臂猛力一撑从巨兽的口中挣脱，并顺势把巨兽的头重重砸向了地面。但是巨兽仍然不死心，张开大口就向克瑞托斯喷出了火焰，克瑞托斯大喝一声，伊夫利特在他的背后浮现了出来，一拳砸中了巨兽的头部。巨兽遭到了这一下重击，大叫一声，掉头就爬上了城墙，一只爪子耷拉在城墙边上。巨兽仍然在寻找着机会将克瑞托斯置于死地，不断地向克瑞托斯吐着火球。但是克瑞托斯以惊人的速度冲到了城墙边，一刀扎进了巨兽的爪子，爬到了巨兽的头部，狠狠地将两把混沌之刃刺进了巨兽的头部，双手一抖顺着刀柄上连接的链子滑到了地面上，和巨兽开始了另一场拉锯战。虽然巨兽的体型很庞大，但在克瑞托斯惊人的力量面前还是略逊一筹，很快，克瑞托斯的力量就胜过了巨兽。尽管在挣扎着，巨兽还是被克瑞托斯从城墙上硬生生的拖了下来。克瑞托斯拉倒了桥头的两座高塔，巨大的岩石砸在巨兽的头部，痛的它连连发出一阵阵吼叫。巨兽的愤怒已经到达了顶点，它怒吼着，嘴里不断地冒出火焰，准备给克瑞托斯以致命的一击。克瑞托斯把混沌之刃钉在了巨兽的下颚上，自己一跃跳上了巨兽的头部，紧紧拉住铁链，不让巨兽张开它的大口。巨兽口中的火焰越聚越多，终于爆炸了，巨兽一声哀嚎倒在了地上，而克瑞托斯也被甩下了断桥。

Chapter 2 赫里俄斯神庙

履行了他对众神的义务，克瑞托斯打败了波斯军队带来的巨蜥，但是这个小小的胜利并不能让他，这个被称为斯巴达之鬼的男人满足。在爬上大桥对面的山崖以后，克瑞托斯向天空大声喊道："这就是你们让我所做的一切？！没有别的事情了吗？"然而，一幕奇异的景象展现在他的面前，太阳迅速划过了天空，落到了远方的地平线以下，紧接着世界陷入了一片黑暗，看到这一幕景象，克瑞托斯知道这并不是来自于众神的指引。"这又是什么样的异变？"克瑞托斯嘴里喃喃道。将目光投向远处发光的地面，克瑞托斯朝着那神秘的光跑去，但是更多克瑞托斯不可能知道的事情正在发生。

在经过漫长的跋涉之后，克瑞托斯来到了一座城镇，整个城镇都死气沉沉毫无生机的笼罩在一片黑暗中，远处时不时还传来一阵阵镇中居民的惨叫。一个幽灵士兵当着克瑞托斯的面杀死了一名妇女，而克瑞托斯也毫不犹豫将那名幽灵士兵撕成了碎片。随着克瑞托斯向城镇的深处走去，一阵迷雾正在散开，那是睡梦之神墨菲斯的力量，而在迷雾中间，传来一阵熟悉的笛子的旋律，在克瑞托斯的耳边围绕着。克瑞托斯向迷雾中间走去，但是一种近乎窒息的感觉马上让他退了回来，即使他的力量强大，以他的凡人之躯也不可能对抗墨菲斯的力量。他环顾了一下四周，一个石座上正燃烧着熊熊的火焰，而那种迷雾也似乎无法靠近火焰。克瑞托斯试着推动那个石座，石座缓缓移动着，而迷雾也随着石座的移动慢慢给克瑞托斯让开了一条路。借助着火焰的力量，克瑞托斯点燃了一辆装满干草的马车，缓缓推着穿越了这大片的迷雾，而这条山路的另外一头则通向了一座宏伟的神庙。路上，克瑞托斯并没有遇到多少抵抗，而那个熟悉的旋律再一次响起，围绕在克瑞托斯的耳边久久不能退去。

克瑞托斯所在的神庙正是太阳神赫里俄斯的战车——那辆每天由火焰战马牵引着在天空中驰骋的战车，让太阳神赫里俄斯的光辉照耀着大地上的所有人类。虽然神庙依旧宏伟，但是好几座神像已经被墨菲斯的军队破坏了，只剩下底座或者是神像残破的躯体。

"克瑞托斯。"一个庄严的女性的声音在克瑞托斯的耳边响起。

"雅典娜！"克瑞托斯回身望去，发出这个声音的正是一尊仍然完好的雅典娜神像，身上笼罩着一层神圣的光辉，"到底什么疯狂的事降临到了我们的身上？"声音中带着疑惑。

"克瑞托斯，时间不多了。奥林帕斯需要你。"

"我已经厌倦了众神的要求了，雅典娜！我已经付出够多了,现在就把这些噩梦从我的脑海里带走吧。"克瑞托斯挥动着他的左手，显然情绪有些激动。

"你的效忠什么时候结束并不是由你说了算的。你会及时地得到你的自由的。"雅典娜的声音一如既往的平静，"但是现在,奥林帕斯需要你毫不质疑的服从。太阳之神被从天空中扯落。你所在的神庙正是太阳神赫里俄斯的战车。没有了它们主人的驾驭，火焰战马们带着太阳战车落入了大地的深处,而且没有了太阳神赫里俄斯,没有人能够阻止持有永恒的力量。众神之中很多已经陷入了沉睡。不久，一切将屈服于墨菲斯阴郁的掌握。"

"那么你要我做什么？"克瑞托斯显然已经恢复了平静。

"你必须找到太阳神赫里俄斯并且把他送回到天空中，以免众神和人类的世界永远迷失，只有他的光辉可以解除墨菲斯的掌握……"雅典娜的声音越来越小，神像渐渐地失去了上面笼罩着的光辉。

"雅典娜！雅典娜！……"无论克瑞托斯怎么呼喊，雅典娜再也没有给他任何回应。

知道众神不会给他更多的帮助，克瑞托斯走进了神殿,来到了神殿的中央,这里供奉着太阳神赫里俄斯和他的妹妹曙光女神伊俄丝的神像。

"我很感激你已经来了，斯巴达之鬼。泰坦阿特拉斯从塔尔塔洛斯深渊的中心获得了自由，并且从我哥哥太阳神赫里俄斯本应该在的天空中带走了他。"发出这个声音的正是伊俄丝的神像。

"阿特拉斯想在太阳之神身上得到些什么？"克瑞托斯问道。

"赫里俄斯拥有太阳的力量在他体内,一种如此强大的力量,强大到能够摧毁这个世界。我们不希望这种力量落入一个泰坦的手里。请求你，把太阳之盾从它的王座上带走，穿过奥林帕斯之门，你会找到我。请快些，克瑞托斯，即使在现在我的哥哥正在阿特拉斯的手里饱受折磨。"说完这些，伊俄丝的神像失去了光辉，而一扇大门也随之打开。

按照伊俄丝的指示,克瑞托斯找到了太阳之盾,穿过了奥林帕斯之门,来到了伊俄丝所说的洞穴里。太阳神的妹妹，曙光女神伊俄丝正坐在对面的河岸上，因为太阳的失踪看起来虚弱了很多。

"所有的荣耀归于神王宙斯，感谢他使你安全地来到我这里。"伊俄丝有气无力地说道。

"众神之王并没有帮助我，伊俄丝。"克瑞托斯的语气中带着一丝不满和无奈，"我仅仅是宙斯和奥林帕斯的一个奴隶。"

"救出我的哥哥，他会说服宙斯让你从过去的惨痛记忆中解脱。我向你承诺。"伊俄丝很诚恳地说道。

"奥林帕斯众神已经不止一次毁掉了他们对我的承诺。请原谅我，如果我发现相信你的承诺几乎不值得相信的话。"克瑞托斯再一次激动了起来。

"尽管是这样，克瑞托斯。原生之火几乎就快要燃尽。没有赫里俄斯，这给予世界光明的生命无法维持下去。如果你不找到他的话，等待我们所有人的只有黑暗和死亡。"伊俄丝再一次陈述了她请求克瑞托斯帮忙的理由。

"哎！"克瑞托斯无奈地叹了口气，"阿特拉斯把他带到了哪里？"

"我也不知道，克瑞托斯。沿着洞里的小路出去，找回原生之火，它将照亮你通往剩下的战马的道路。他们将会指引你去找到它们的主人，他们会带你去找到

我的哥哥。愿你拥有赫尔墨斯的速度，斯巴达之鬼。”说完，伊俄丝低下了头。

克瑞托斯点了点头，转身离开了洞穴。按照伊俄丝所说的，他解放了剩下的三匹火焰战马。随着这些战马的解放，克瑞托斯把自己托付给了这些野兽。他们带着他穿越了云层，来到了天空之中。而他们要带他去哪里，他也不知道。

不知不觉，克瑞托斯竟然睡着了。在梦中，那熟悉的旋律又一次响起，他仿佛又回到了过去，成为了那个伟大的斯巴达将军，在打了胜仗以后，骑着骏马，带着战利品回到了他的家乡。迎接他的，正是他美丽的妻子和可爱的女儿。他亲手从战利品中取出一条镶着一颗美丽蓝宝石的项链给他的妻子戴上。然后，他坐在树下亲手为他的女儿削了一支笛子。女儿接过笛子，吹起了美妙悠扬的乐曲。这一切都是那么温馨。然而，这一切美好的梦境很快就转化成了一场噩梦，在燃烧的火焰中，他又见到了自己在近乎疯狂的情况下，错手杀死了自己的妻子和女儿，那个诅咒过他的老妇人又一次在他面前露出狰狞的笑脸，他妻子和女儿的骨灰附着在他的皮肤上，使他古铜色的皮肤变成死人般的白色。

战马拉着克瑞托斯冲出了墨菲斯的魔掌，克瑞托斯突然惊醒，发现自己已经来到了地底世界，但是在这死者之地，他们无法走得更远了。因为这些光的生物在冥府并不受欢迎。很快的，战马失去了它们的力量，从天空中坠落，克瑞托斯从马车上跃下，将混沌之刃插入了一处峭壁之中，很快爬到了峭壁的顶端。克瑞托斯很快发现他自己正站在冥府的最边缘，一块没有任何凡人涉足过的土地上。在这里，只有死者的灵魂走上他们命中注定要走的道路。克瑞托斯知道，对他来说，这只不过是刚刚开始。

Chapter 3 坠入塔尔塔洛斯深渊

在经历了千辛万苦之后，克瑞托斯来到了阿格隆河边上，一条分割着生与死的河，红色的河水似乎永远也不会流淌。克瑞托斯敲响了召唤渡船的钟，一艘巨大的船缓缓驶向了渡头。克瑞托斯走上了船。

“谁召唤了船夫？”一个苍老的，没有一丝生气的身影问道，只是一瞬间，这个身影就闪到了克瑞托斯的背后，“斯巴达之鬼？”克瑞托斯刚刚转过头去，这个身影又闪到了另一边，右手搭在克瑞托斯的左肩上，“奥林帕斯神的奴隶？”

“我不是任何人的奴隶，卡隆。”克瑞托斯一边喊着一边甩开了卡隆，冥河船夫搭在他左肩上的右手。

“我们分享着同样的命运，克瑞托斯。众神不会让我们中任何一个从我们所遭受的折磨中解脱。”卡隆一边说，一边拄着巨大的镰刀步履蹒跚的走着，不知道刚才为什么会有这么快的速度，“离开吧，现在还不是你来这里的时候，凡人。”面具下的嘴已经腐烂得可以直接看见他的牙齿。

克瑞托斯拔出了插在背上的混沌之刃向卡隆砍去，卡隆很敏捷地闪开了，并施放出了三个绿色的光球来攻击克瑞托斯，克瑞托斯用太阳之盾挡住了这些光球，随后手中也出现了一个金色的光球——这是曙光女神赐予他的神力，当光球变得足够大的时候，他把光球丢向了卡隆。一声巨响，光球击中了卡隆，冥河船夫似乎受到了很重的打击，用闪电般的速度飞上了船头，嘴里开始吟唱起了咒语。克瑞托斯刚刚想阻止他，一道绿色的光柱笼罩了卡隆的身体，然后，绿色的光柱迅速扩散，直接击中了克瑞托斯的身体。克瑞托斯只觉得两眼一黑，昏死了过去。卡隆走上前去，一只手抓住了克瑞托斯的脖子，走向船边，“这是你自己选的路……斯巴达之鬼！”随着他怨毒的咒骂，卡隆把克瑞托斯扔进了冥河里。

在昏迷中，女儿吹出的熟悉的旋律又一次响起，往事又一次一幕幕浮现在了克瑞托斯的眼前。“克莱俄比！”克瑞托斯呼唤着女儿的名字，再一次从噩梦中惊醒，发现自己已经身处塔尔塔洛斯深渊，在大圣战的时候战败的泰坦们被关押的地方。由宙斯的双手，泰坦们被套上厚重的枷锁，束缚于痛苦之中长达一千年了，没有任何逃跑的希望。现在原先关押泰坦阿特拉斯的地方只剩下被破坏的那些曾经牢牢锁住他的锁链在那里，只有一个问题使克瑞托斯百思不得其解：“谁会释放这样的恶魔呢？”

克瑞托斯一边想着，一边寻找着出路。在一座宙斯神殿里，克瑞托斯发现这里的宙斯神像有些与众不同，右腕上戴着一个巨大的铁护手。“克瑞托斯，我将我的护手赐予你，帮助你离开这里。”宙斯的声音在克瑞托斯的耳边响起。带着对宙斯迟来的帮助的极大不满，克瑞托斯拉倒了宙斯神像，取下了护腕戴在自己的右手上。有了这件武器的帮助，克瑞托斯打碎了自己来的道路上被封住的石门，终于来到了一面陡峭的石壁边找到了回到冥府的路。不知道过了多久，克瑞托斯终于爬上了这座峭壁，来到了冥河岸边，再一次敲响了召唤渡船的钟。

渡船再一次出现在了克瑞托斯的面前，克瑞托斯刚刚走上甲板，就听见卡隆对他说：“又是你？哼哼！”伴随着一阵轻蔑的笑。

“塔尔塔洛斯之墙无法困住阿特拉斯，他们也同样无法困住我。”克瑞托斯吼道。

“众神对他们的奴隶明显抱有怜悯。”说完，卡隆又不知道什么时候出现在了克瑞托斯的背后。

“你低估了我，卡隆。这次我不会再那么仁慈了。”说完，克瑞托斯狠狠的一拳把卡隆击倒。卡隆故伎重演，又飞到了船头上，开始吟唱。说时迟，那时快，克瑞托斯一拳击倒了支撑船头的柱子，失去平衡的卡隆重重地摔到了甲板上。克瑞托斯走过去一把抓住卡隆，一刀砍飞了卡隆的面具，从他手里夺过巨大的镰刀，将他钉在了船舱门上。克瑞托斯转身刚刚准备拣起卡隆掉在地上的面具，被钉在舱门上的卡隆动了起来。他扯断了自己的下半身，上半身漂浮在空中，又对克瑞托斯释放起了光球。克瑞托斯用太阳之盾将光球反射了回去，连续遭受重创的卡隆再一次摔落到甲板上。克瑞托斯一个箭步冲了上去，一把抓住刚刚挣扎着飘起来的卡隆，又一次把他重重的摔在甲板上，拳头像暴风雨一样落到卡隆的脸上，身上。连续十几拳之后，克瑞托斯双拳合抱，重重的一拳砸到卡隆的脸上。冥府船夫终于再也动不了了。

打败了卡隆，克瑞托斯驾着船来到了冥府的深处，离自己的目标越来越近。不远处，赫里俄斯的光芒照亮了整个地底世界。但是，岸边的什么东西引起了他的注意。对克瑞托斯来说，这看起来是一道幻影。“克莱俄比！”直到看见他的女儿，克瑞托斯才真正认识到，所有他为止所付出的，所有他想要的，已经近在咫尺。多年来为众神的效力，并没有让他从痛苦中释放，也没有让他在他过去的沉重负担中感到一丝身心舒畅。而现在，他找到了克莱俄比。“克莱俄比！”克莱俄比似乎没有听到他的呼喊，径自吹着笛子向对岸的神殿里面走去。

Chapter 4 重逢

“克莱俄比！克莱俄比！你在哪里？”追寻着女儿的笛声，克瑞托斯也追进了神殿。克瑞托斯寻找着，但是却四处找不到他女儿的踪影，但是在这个房间的中间，却坐着一个光彩照人的身影，一个他再熟悉不过的身影，佩尔塞芬尼，哈迪斯的妻子，同时也是不死者的女王。

“我的女儿在哪里？巫婆！”克瑞托斯吼道。

“注意你的用词，斯巴达之鬼。你正在称呼地底世界的女神。”佩尔塞芬尼显然对克瑞托斯的冒犯不满，用庄严神圣的口吻说道，“你的女儿很好。她正生活在爱丽舍（希腊神话中的极乐世界）之地的纯洁的灵魂中间。”

“带我去找她！”克瑞托斯显得很急躁。

“你已经忘记了吗？克瑞托斯！”冥后站了起来，“奥林帕斯神们需要你。他们沉睡在墨菲斯的手中。”说完，佩尔塞芬尼从树上摘下了一个石榴，凝视着这颗给她带来太多痛苦回忆的果实。

“我虔诚地服侍着众神，但是他们仍然没有给我我要求的。我越来越对他们的要求感到厌烦了。”克瑞托斯发泄着他对众神的不满。

“奥林帕斯众神同样辜负了我，克瑞托斯。我被宙斯背叛，被自己的丈夫哈迪斯所设计。现在我只能呆在这地下世界里作为死者的王后，为已死者的灵魂服务，就像对待自己的孩子一样照顾他们。”冥后一边踱着步，一边发泄着她的不满与失落，语调中充满了怨毒。

“佩尔塞芬尼！我要求见我的女儿。”克瑞托斯几乎是在怒吼了。

“如你所愿。”佩尔塞芬尼转过身来，又恢复了先前的庄严和神圣，“如果克莱俄比是你真正的要求，我可以帮助你。但是牢牢记住，斯巴达之鬼。人类世界将会因为你的选择而饱受痛苦。”

“我根本不在乎人类世界和他们所遭受的痛苦！”克瑞托斯已经近乎歇斯底里了，“她在哪里！”

“如果你坚持要再去见你的女儿，你必须变得值得进入爱丽舍。在遗忘之树前面舍弃你的武器，让它来把你从你过去的罪恶中解脱。只有这样你才能从你过去的罪孽中获得解脱，并且被允许通过神圣之门。”说完，冥后头也不回地走进了神圣之门，消失在一道白光中。

面对着遗忘之树，克瑞托斯犹豫了一下，最终还是决定为了女儿放弃自己所有的力量，也同时抛弃自己所有的罪孽。克瑞托斯将混沌之刃插入树干，感觉到自己获得的神力在一点点的消失，甚至到最后，连混沌之刃也消失了，而他的皮肤也恢复到了最初的古铜色。

放弃了自己所有的力量之后，克瑞托斯终于进入了神圣之门。在爱丽舍绿色的草地上，他终于见到了自己日夜思念着的女儿。

“克莱俄比！”

“爸爸？”

“我的孩子！”克瑞托斯迫不及待地一把抱起女儿，将她拥入自己的怀里。克莱俄比也把头依偎在父亲宽大的肩膀上。

“你为什么要走？”克莱俄比抬起头来盯着她的父亲。

“我现在在这里了，孩子，而且我不会再离开你了。”克瑞托斯望着自己的女儿，脸上浮现出已经许久看不到的温和与激动，一字一顿认真地对着女儿说道。

话音未落，一个冰冷的声音在克瑞托斯的耳边响起：“我已经注视着你们这些可悲的凡人一千年了，但是看来总是一成不变。在为别人的需要服务之前为自己服务一直是你们的缺点。但是没关系，现在开始你为我的目的效力。是该结束以前发生的一切的时候了。泰坦将很好地扮演他的角色，并且完成我已经开始的。”这个声音正是佩尔塞芬尼，冥府的王后，克莱俄比被她那冰冷的眼神吓得躲到了父亲的身后，而克瑞托斯则是一脸疑惑，“是我释放了阿特拉斯。”

“你？”克瑞托斯简直不敢相信自己的耳朵。

“当你可悲的解除了自己的武装的时候，阿特拉斯完成了我派他出去要完成的任务。用他手中太阳的力量，摧毁支撑这个世界的支柱只是时间问题，包括奥林帕斯在内。”冥后似乎对自己所做的一切很满意。

“但是为什么？”克瑞托斯仍然是一脸茫然。

“你认为嫁给一个我不爱的男人是我自己的选择吗？选择一种我不想要的生活？我被曾经视我为他们

中间一员的众神背叛。但是不会再有这样的事情发生了，一旦支柱被摧毁，世界将回归混沌！”冥后沉醉在复仇的喜悦中。

“那样你会怎么样？”克瑞托斯急切地问道，克莱俄比紧紧抱着父亲的大腿，不停地颤抖着。这个可怜的孩子显然是被眼前发生的一切吓坏了。

“我将获得我的宁静，并且从这不幸的存在中获得自由。我会毁灭，但这是我自己的选择。”冥后的语气又恢复了一如既往的平静。

“爸爸！发生了什么？我好害怕！”虽然没有听懂，克莱俄比显然是感到什么可怕的事情正在发生，无助地望着自己的父亲。

“由于你自私的选择了和你的女儿在一起，你导致了她的毁灭。”冥后冷冷的说道，走向了另外一边。

“不！”克瑞托斯感到前所未有的绝望。

“爱丽舍同样会消亡，克瑞托斯。她也会永远消失。”从佩尔塞芬尼的语气中，听不到任何感情。

“不！我不会再让任何神把她从我身边带走了！”克瑞托斯出离愤怒了，赤手空拳朝着冥后冲了过去。但是，冥后只是轻轻一挥手，克瑞托斯就像断线的风筝一样飞了出去，而克莱俄比吓得蹲在地上。“爸爸！”一边啜泣着，克莱俄比一边跑到父亲的身边。

对他的选择已经很明确而且根本不可能做出选择。和他的女儿呆在一起就意味着整个世界的末日同时也是她的末日。去阻止佩尔塞芬尼和阿特拉斯将意味着永远抛弃他的女儿。当他对众神的憎恨和愤怒变得越来越强烈的时候，他知道他只有一件事要做。克莱俄比扶起克瑞托斯，眼神有些绝望地望着自己的父亲，似乎已经预感到了接下来将要发生的事情。望着自己女儿绝望的眼神，克瑞托斯痛苦地闭上了眼睛一把推开了自己的女儿，无论女儿抱住他的大腿怎样的哀求，克瑞托斯只是一把把她推开。为了使自己重新获得神力，克瑞托斯开始疯狂屠杀居住爱丽舍的纯洁的灵魂，渐渐地所有失去的神力都回来了，而这样做的代价，是他的皮肤又恢复了死人般的白色。

“不！爸爸，不！”看到这一幕，克莱俄比坐在地上嚎啕大哭了起来。克瑞托斯感到自己快要被这哭声撕裂了。他最后望了女儿一眼，在这一刻，克瑞托斯知道了他命中注定不会和克莱俄比在一起，命运女神永远不会这么仁慈。

Chapter 5

决战

恢复了神力之后，克瑞托斯追上了正在缓缓走向支柱的冥后佩尔塞芬尼。

“斯巴达人……见证终结吧。”说完，冥后的背后长出了两对黑色的羽翼，将她的身体包围了起来，从羽翼的缝隙中发出一道道墨绿色的光芒。当羽翼再次张开的时候，黑色的长裙已经变成了一副黑色的盔甲。冥后展开羽翼飞向了天空，克瑞托斯甩出混沌之刃卷住了她的左脚，随着她一起飞上了世界支柱的顶端。一路上，支柱的碎片不断的掉落，而克瑞托斯也看见，巨大的泰坦阿特拉斯手中散发着太阳的光芒，正在一拳拳地砸向世界支柱。

在世界支柱顶端的房间里，一场激烈的决战展开了。克瑞托斯，现在真正的成为了斯巴达之鬼，他想要做的，就是完全毁灭这个眼前的女人，连一点尘埃都不留下。拳头像暴风雨一样砸在佩尔塞芬尼的脸上、身上。冥后被激怒了，怒吼一声：“死吧，斯巴达人！”一把掐住了克瑞托斯的脖子。

“去她那里……”冥后双手闪着绿色的光芒，一边把克瑞托斯拥入怀中，一边用一种带有催眠般魔力的声音说道，“和她在一起吧……抛开这个世界吧……”克瑞托斯感觉到自己全身的力量好像被抽走了一样，软软地跪在了地上。

“阿特拉斯！”冥后呼唤着巨大的泰坦。听到这个声音，克瑞托斯下意识地往旁边一个翻滚，阿特拉斯的拳头正好砸在他刚刚所在的位置，克瑞托斯趁机将混沌之刃捅进了阿特拉斯的手背。随着泰坦抽回他的拳头，克瑞托斯又把混沌之刃甩向了阿特拉斯的手掌，借助链子跳到了阿特拉斯的手掌上，一刀砍向仍然捆在阿特拉斯右手上的铁链上的钉子。钉子顺着克瑞托斯挥刀的方向飞向了世界的底部，阿特拉斯的右手被牢牢的锁住了动弹不得，正好撑住了世界。阿特拉斯似乎很不甘心，又用左手来抓克瑞托斯，也被克瑞托斯如法炮制锁住了左手。泰坦发出了一声怒吼。

“你不能阻止我。”冥后仍然不死心，一把抓住克瑞托斯，把他扔进了他们刚刚战斗的那个房间里。双眼冒着怒火，要把这个阻挠了她复仇计划的男人撕成碎片。她站在房间里断裂的柱子上，双手举过头顶，手中出现了一个巨大的绿色光球，向克瑞托斯扔了过来。克瑞托斯用太阳之盾把这个光球反弹了回去，被光球击中的冥后摔倒在地，浑身散发着黑色的光芒。借助太阳之盾的力量，克瑞托斯将射进房间的阳光反射到了冥后的身上。佩尔塞芬尼极力挣扎着想要站起来，但是她每一次想要站起来，克瑞托斯反射的阳光更加强烈。终于，冥后抵挡不住强烈阳光的冲击，像断线的风筝一样飞了出去，后背撞到了墙上。克瑞托斯冲了上去，向冥后挥出了满含愤怒的一拳，她的头盔被克瑞托斯打落了。望着克瑞托斯，佩尔塞芬尼满腔怨恨地说出了她最后的诅咒：“你的痛苦永远不会结束，斯巴达之鬼。”然后，倒向了地面。冥后的死引起了一场巨大的爆炸，世界支柱终于因为这场爆炸而倒塌了，但是世界并没有因此而毁灭。代替世界支柱支撑这个世界的，正是被克瑞托斯重新锁起来的泰坦阿特拉斯。

“也许你相信奥林帕斯神会帮助你。但是我问你……你的神现在在哪里？克瑞托斯。为什么他们没有来帮助你？”重新失去自由的泰坦显然很不服气。

“我不需要神的帮助。但是，我已经明白了我要走的路。我会为他们效力！而他们将会遵守他们的承诺让我从我的过去里获得解脱。”克瑞托斯大声喊道。

“那我问你，斯巴达人。一个奥林帕斯神的承诺有什么好处？”阿特拉斯的声音显然平静了许多。

“这就是我所有的一切！阿特拉斯。”克瑞托斯继续喊道。

“我们还会再见面的，斯巴达人。命运是这样指引的。总有一天，你会为你在这里的所作所为而后悔。”阿特拉斯叹了一口气。

强大的阿特拉斯被锁在这里，永远诅咒着这个他肩膀上支撑着的世界，一个比宙斯本人亲自给泰坦们的更大的惩罚。阿特拉斯的命运被封印了，而女神佩尔塞芬尼也已经不在了。克瑞托斯拯救了人类，但是对他自己来说几乎没有意义。抛弃了他的女儿，他抛弃了他曾经唯一在乎的人。他长久以来一直在追寻的，并且最终找到了的，现在永远失去了。

当太阳马车在空中越升越高的时候，赫里俄斯的光芒再一次照耀着大地，墨菲斯撤退回了阴影之中。克瑞托斯对于自己的胜利几乎感受不到任何喜悦。面对在他面前等待着的长年累月的奴役，他必须去抵抗他过去的阴影，并且努力找回他失去的人性。那一天关于他的黑暗传奇诞生了。

END

尾声

残酷的战斗最终让他筋疲力尽，克瑞托斯从战车上摔向了地面。对于一个人来说这种牺牲是不是太多了以致于不能承受？即使是对于被称作斯巴达之鬼的男人来说？

正当克瑞托斯就要撞到地面上的时候，一股力量托住了他，将他轻轻地放到了地上。

“他又一次很好地为我们效了力，雅典娜。”两位奥林帕斯神向着昏迷的克瑞托斯走来。

“他是个卓越的凡人。”一边说着，雅典娜一边取下了克瑞托斯手上的宙斯护手。

“他已经很虚弱了，我们要帮帮他吗？”一边说着，赫里俄斯一边取下了太阳之盾。

“他会活下去……他们必须活下去。”说完，两个人离开了昏迷的克瑞托斯。

而关于他的黑暗传奇，才刚刚开始……

（全文完）



新作游戏发售表

时间进入4月，气候逐渐变暖，游戏新作发售表上也出现了新的状况。超级大作《怪物猎人Potable 2nd G》的降临使各方的话题集中在了PSP上，NDS近期也有很多注目之作问世，掌机玩家的热情达到了相当高的水平。PS2上的《大蛇无双・魔王再临》迎来了发售日，喜欢《无双》系列的玩家又可以在战场上纵横驰骋了。 □责编/著子

PS2

3月28日			
与海兽同行 史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
3月31日			
快刀赛车	RC Mini Chopper	RAC	Valcon Games
4月1日			
职业棒球SPIRITS 5	プロ野球スピリッツ5	SPG	KONAMI
4月3日			
★大蛇无双 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	ACT	KOEI
4月10日			
大奥记	大奥记	AVG	Global A
BATTLE OF SUNRISE	バトルオブサンライズ	SLG	SUNRISE
七色天使 苏醒	プリズム・アークAWAKE	RPG	5gk
神曲奏界Polyphonica 0-4话完全版	神曲奏界ポリフォニカ 0-4话フルパック	AVG	Prototype
4月17日			
想要恩普萨	ほしがりエンプーサ	SLG	TAKUYO
4月24日			
火绒花	エーデルブルーメ	AVG	IDEA FACTORY
H2O PLUS	H2Oプラス	AVG	角川书店
公主梦魔	プリンセスナイトメア	AVG	Karin
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
4月25日			
行星竞速	Riding Star	RAC	Valcon Games
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月6日			
犬之岛	The Dog Island	AVG	Ubisoft
5月16日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月17日			
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月20日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
5月26日			
福特赛车	Ford Off Road Racing	RAC	Empire
5月27日			
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
5月29日			
不思议游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	AVG	IDEA FACTORY
D.C.II Plus Situation	D.C.ダ・カーポIIプラスシチュエーション	AVG	角川书店
咎狗之血 True Blood	咎狗の血 True Blood	AVG	角川书店
Mana-Khemia2坠落学园与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち	RPG	GUST
狂热节拍IIDX14 GOLD	ビートマニアIIDX14 GOLD	RAG	KONAMI
常青之国 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
茜色之坂Parallel	あかね色に染まる坂 ぱられる	AVG	GN Software
Hoshiful星降之街	ほしフル 星の降る街	AVG	Piacci
花宵传奇 爱与哀 为君咏叹调	花宵ロマネスク 爱と哀しみ それは君のためのアリア	SLG	MMV
终末少女幻想Alicematic Apocalypse	终末少女幻想アリスマチックApocalypse	AVG	Russell
6月3日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
乐高印第安那・琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月17日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
6月23日			
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
6月24日			
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
银之月食	银のエクリプス	AVG	Nine's fox
6月30日			
Popcap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	Popcap Games
6月发售预定			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
7月发售预定			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月发售预定			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
星球大战 原力解放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月发售预定			
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
2008年发售预定			
恋姬↑梦想	恋姬↑梦想	AVG	Yeti

Wii

3月28日			
俱乐部之王	King of Clubs	ACT	Oxygen
4月8日			
紧急出动	Emergency Mayhem	ACT	Codemasters
4月10日			
马里奥赛车Wii	マリオカートWii	RAC	任天堂
4月11日			
夏季运动会 天堂岛	Summer Sports：Paradise Island	SPG	Destineer
4月21日			
乐队之战	Battle of the Bands	RAG	THQ
4月22日			
梦幻弹珠3D	Dream Pinball 3D	TAB	South Peak
目标 反恐	Target：Terror	STG	KONAMI
野生大地 非洲之旅	Wild Earth：African Safari	AVG	Majesco
4月24日			
扫除战队 清洁守护者	お扫除战队くりーんきーぱー	AVG	IDEA FACTORY
5月1日			
林克的弓箭训练+Wii Zapper	リンクのボウガントレーニング+Wiiザッパー	STG	任天堂
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月6日			
爆炸作业 建造、融化和摧毁	Blast Works：Build, Fuse & Destroy	ACT	Majesco
轰隆魔块	Boom Blox	PUZ	EA
犬之岛	The Dog Island	AVG	Ubisoft
叛乱袭击者 夜鹰行动	Rebel Raiders：Operation NightHawk	SLG	Jack Of All
急速赛车	Speed Racer	RAC	Warner
5月12日			
大联盟饮食游戏	Major League Eating：The Game	SPG	Mastiff
5月16日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
顶级网球公开赛	Top Spin Tennis	SPG	2K Games
5月20日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
5月22日			
动物奇想天外 在谜之乐园拍独家照片	どうぶつ奇想天外！谜の乐园でスクープ写真を激写せよ！	AVG	SUCCESS
5月27日			
小死神2邪恶的根源	Death Jr.：Root of Evil	ACT	Eidos
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
5月29日			
家庭教练员	ファミリートレーナー	ETC	NBGI
6月3日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms：Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
乐高印第安那・琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月9日			
美国铁人料理 顶级烹饪法	Iron Chef America：Supreme Cuisine	SLG	Destineer
6月16日			
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
6月17日			
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
6月22日			
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
2008年发售预定			
★零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	AVG	任天堂
生化危机0	バイオハザード0	ACT	CAPCOM

PS3

4月1日			
职业棒球SPIRITS 5	プロ野球スピリッツ5	SPG	KONAMI
4月21日			
街球手 被选中的人	NBA Ballers：Chosen One	SPG	Midway Games
4月24日			
战场的女神	战场のヴァルキュリア	SLG	SEGA
4月29日			
★横行霸道4	Grand Theft Auto IV	RAC	Rockstar
5月2日			
铁人	Iron Man	ACT	SEGA
5月13日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
5月15日			
希魔复活	Bionic Commando Rearmed	ACT	CAPCOM
5月16日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月20日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
5月27日			
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
5月28日			
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
5月29日			
战斗幻想曲	バトルファンタジア	FTG	Arc System
6月2日			
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
6月3日			
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
歌星	Singstar	RAG	SCE
6月5日			
龙珠Z爆发	ドラゴンボールZ バーストリミット	FTG	NBGI
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月12日			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ·オブ·ザ·パトリオット	ACT	KONAMI
6月23日			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT！	SPG	Midway Games
6月24日			
北京2008	Beijing 2008	SPG	SEGA
地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：The Science of Evil	ACT	KONAMI
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI

XBOX360

4月21日			
街球手 被选中的人	NBA Ballers：Chosen One	SPG	Midway Games
4月29日			
★横行霸道4	Grand Theft Auto IV	RAC	Rockstar
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月12日			
印地500赛车 进化	Indianapolis 500 Evolution	RAC	Destineer
5月13日			
致命捕捉 阿拉斯加风暴	Deadliest Catch: Alaskan Storm	SLG	Greenwave
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
5月14日			
希魔复活	Bionic Commando Rearmed	ACT	CAPCOM
5月16日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
最高指挥官	Supreme Commander	RTS	Aspyr
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月27日			
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
5月28日			
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
6月2日			
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
6月3日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA

NDS

4月3日			
好孩子的无人岛生活	とったど！よゐこの无人岛生活	AVG	NBGI
名侦探柯南 消失的博士与找错之塔	名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔	ETC	NBGI
4月17日			
谜题伙伴 绘画MATE	パズルメイトDS お絵かきメイト	PUZ	Compile Heart
谜题伙伴 文字接龙MATE	パズルメイトDS クロスワードメイト	PUZ	Compile Heart
谜题伙伴 数独MATE	パズルメイトDS ナンプレメイト	PUZ	Compile Heart
我们是化石挖掘者	ぼくらはカセキホリダー	RPG	任天堂
4月24日			
侦探神宫寺三郎DS不消失的心	探偵神宫寺三郎DSきえないこころ	AVG	Arc System
记忆之日2	デイズオブメモリーズ2	AVG	SNK Playmore
梦猫DS	梦ねこDS	ETC	SEGA
火影忍者NARUTO疾风传 忍列传II	NARUTOナルト疾风传 忍列传II	FTG	TAKARA TOMY
新时间飞船DS惊心动魄大作战	ヤッターマンDS ビックリドッキリ大作战だコロン	ACT	TAKARA TOMY
太鼓达人DS七岛大冒险	めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒険	RAG	NBGI
召唤之夜	サモンナイト	RPG	BANPRESTO
5月1日			
家庭教师HITMAN重生DS炎之命运	家庭教师ヒットマンREBORN！DS炎の运命	RPG	TAKARA TOMY
高达之纹章	エンブレム オブ ガンダム	SLG	NBGI
5月15日			
风之咏叹调迷宫	ダンジョン オブ ウインダリア	RPG	Compile Heart
弧光2意志	ルミナスアーク2 ウィル	RPG	MMV
七色糖果 从TOUCH开始的初恋物语	ななついろ★ドロップス タッチではじまる初恋物语	AVG	Media Works
5月22日			
绯色的欠片DS	绯色の欠片DS	AVG	IDEA FACTORY
幻雾之塔与剑之法则	幻雾ノ塔ト剑ノ锭	RPG	SUCCESS
5月29日			
前线任务2089疯狂边界	フロントミッション2089ボーダー·オブ·マッドネス	RPG	SQUARE ENIX
★无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	RPG	BANPRESTO
狼与香辛料 我与赫萝的一年	狼と香辛料 ボクとホロの一年	AVG	Media Works
5月发售预定			
The Tower DS	The Tower DS	SLG	Digitoys
6月12日			
魔人侦探食脑奈罗 美食与推理	魔人探偵脳噛ネウロ 推理つきグルメ&ミステリー	AVG	MMV
2008年发售预定			
AWAY变幻迷宫	AWAYシャッフルダンジョン	RPG	AQ Interactive
勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX

PSP

4月2日			
星海传说2二度进化	スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	RPG	SQUARE ENIX
4月10日			
数独10000问	ナンプレ10000问	PUZ	SUCCESS
4月24日			
实况能量职业棒球Portable3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	SPG	KONAMI
神秘事件PORTABLE八十神薰的挑战	ミステリーPORTABLE 八十神かおるの挑战	AVG	Views
魔唤精灵Portable	ヴァンテージマスターポータブル	RPG	日本Falcom
5月1日			
在日本的那个地方	ニッポンのあそこで	ETC	SCE
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月29日			
秋之回忆	Memories Off	AVG	Cyberfront
秋之回忆2nd	Memories Off 2nd	AVG	Cyberfront
常青之国 悠久之仁	テイル·ナ·ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	RPG	MMV
5月发售预定			
大战略VII超越	大战略VIIエクシード	SLG	SS-Alpha
6月19日			
★超级机器人大战A Portable	スーパーロボット大战A ポータブル	SLG	BANPRESTO
6月发售预定			
水月Portable	水月ポータブル	AVG	GN Software
2008年发售预定			
★纷争 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	ACT	SQUARE ENIX
★梦幻之星Portable	ファンタシースター ポータブル	RPG	SEGA